ΤΕΥΧΟΣ 87 ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1992

ISSN 1105-5480

600 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ



SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ
ΕΝΘΕΤΟ ΓΙΑ
GAME CONSOLES

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ!
AMIGA 600
ΚΕΡΑΥΝΟΣ ΕΝ ΑΙΘΡΙΑ



MONKEY ISLAND 2
Ο LeChuck ξαναχτυπά!

FALCON 3.0
Οι ουρανοί είναι δικοί σας!



NINTENDO
'Ενας χρόνος games!

ΤΟ ΠΙΟ ΣΥΓΚΛΟΝΙΣΤΙΚΟ ΠΑΚΕΤΟ

100

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΩΡΟ
ΚΑΙ ATARI ΓΙΑ ΜΙΑ ΖΩΗ.

Σωστά διαβάσατε. Τώρα το Atari σας προσφέρει ένα πακέτο που δεν σηκώνει συγκρίσεις. Το εκπληκτικό computer Atari 520 STE για μια ζωή, που ανταποκρίνεται στις ανάγκες κάθε ηλικίας. Φιλικό και ξεκούραστο για ό,τι θελήσετε να κάνετε, το Atari 520 STE είναι ιδανικό για να παίξετε, να μελετήσετε, να κάνετε graphs και να συνθέσετε μουσική.

Και όχι μόνο. Μαζί με κάθε Atari 520 STE, δώρο 100 συναρπαστικά παιχνίδια και την σιγουριά ότι κανείς δεν προσφέρει περισσότερα.





ATARI®

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ: A. SYSTEMS A.E.,
ΣΟΛΩΝΟΣ 26, 106 73 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3640719, 3642985

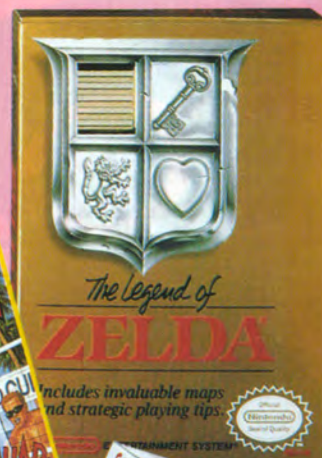
Nintendo ΕΠΙΔΕ

Η ΠΡΩΤΗ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΜΕ ΠΩΛΗΣΕΙΣ













GNOMI / FCB

Original Nintendo Seal of Quality ™

Μόνο τα αυθεντικά προϊόντα NINTENDO συνοδεύονται από τη χρυσή σφραγίδα ποιότητος.

Η ΠΡΩΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ

◄ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΝΕΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ! ►

ΞΗ ΔΥΝΑΜΗΣ

70.000.000 ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ, 600.000.000 ΚΑΣΕΤΕΣ



ΤΟ GAME BOY ΔΙΑΘΕΤΕΙ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΑ ΑΞΕΣΟΥΑΡ:

- *LIGHT BOY: Μεγεθύνει και φωτίζει την οθόνη.*
- *Ειδική θήκη μεταφοράς για το GAME BOY.*
- *Επαναφορτιστή / Μετασχηματιστή.*

Η ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΜΕ:

- ΗΟΤ LINE ΓΙΑ ΛΥΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ
- ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ NINTENDO CLUB ΓΙΑ ΣΑΣ
- ΠΛΗΡΗ ΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ
- ΕΝΤΥΠΑ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

ΣΤΑ VIDEO GAMES Nintendo

87

ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1992

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Αντώνης Λεκόπουλος
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Βασίλης Γιακαμόζης, Δημήτρης Κοντογιάννης
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, Θόδωρος Κοντοχρήστος
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Γιώργος Κυπαρίσσης, Αντρέας Τσουρινάκης, Απόλλωνας Κουτλίδης, Κώστας Βασιλάκης, Βασίλης Τερζόπουλος, Γιώργος Βασιλάκης, Δημήτρης Παυλής, Χρήστος Μιχόπουλος, Θοδωρής Δεβελέγκας, Γιάννης Ρηγόπουλος, Μιχάλης Ατάλιαλης, Αποστόλης Μουρελάτος, Μάνος Νικολάου
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κική Γεωργιάδου, Κική Μελετζή, Χρύσα Παντελαίου
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιώργος Ντίνος
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαϊραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Σίλια Ράντου
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Μαρίνα Δερβιτσιώτη, Έφη Δοξοπούλου
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Νίκος Μίχος, Κώστας Παράσχος.
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από την εταιρία **NORTHERN NETWORK ΕΠΕ** Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αλέκος Τσανανάς
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Στέλλα Δίντση

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Χρίστος Σταμούλης
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γιάννης Λούλης, Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Ρωσσέτος Παλατιανός
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Μαίρη Λυμπέρη, Παναγιώτης Σταματάς, Ελένη Κακαβά,
DESKTOP PUBLISHING: Μάρα Παυλοπούλου, Βάσω Τσόρλαλη, Αντώνης Λεκόπουλος
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Γεωργία Νιφοροπούλου, Βίκυ Ψυχογιού, Άννα Σταυροπούλου, Μαριάννα Πλεξίδα
DATA ENTRY: Ελένη Κωνσταντινίδου, Αμαλία Γιαννοπούλου
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Αφοί Τζίφα Ο.Ε., Β. Βογιατζής
ΜΟΝΤΑΖ: Β. Σαμαρτζής
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Γκουνταρέλλης
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 5.950 δρχ. - Φοιτητές: 5.600 - Ν.Π.Δ.Δ.: 8.700 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 9.200 δρχ. Αμερική: 11.450 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF: Anthony Lekopoulos
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - Vasilis Konstantinou, France - Antonis Vlontakis, USA - Antonis Peristeris



Secret of the Monkey Island 2



FALCON 3.0



Ένας χρόνος Nintendo

20 Ένας χρόνος παρουσίας στην Ελλάδα για τη "μεγάλη" Nintendo.

AMIGA 600

Η νέα "φίλη" μας. Ο Γιώργος Κυπαρίσσης είδε το καινούριο δημιούργημά της COMMODORE και μας μεταφέρει τις εντυπώσεις του.

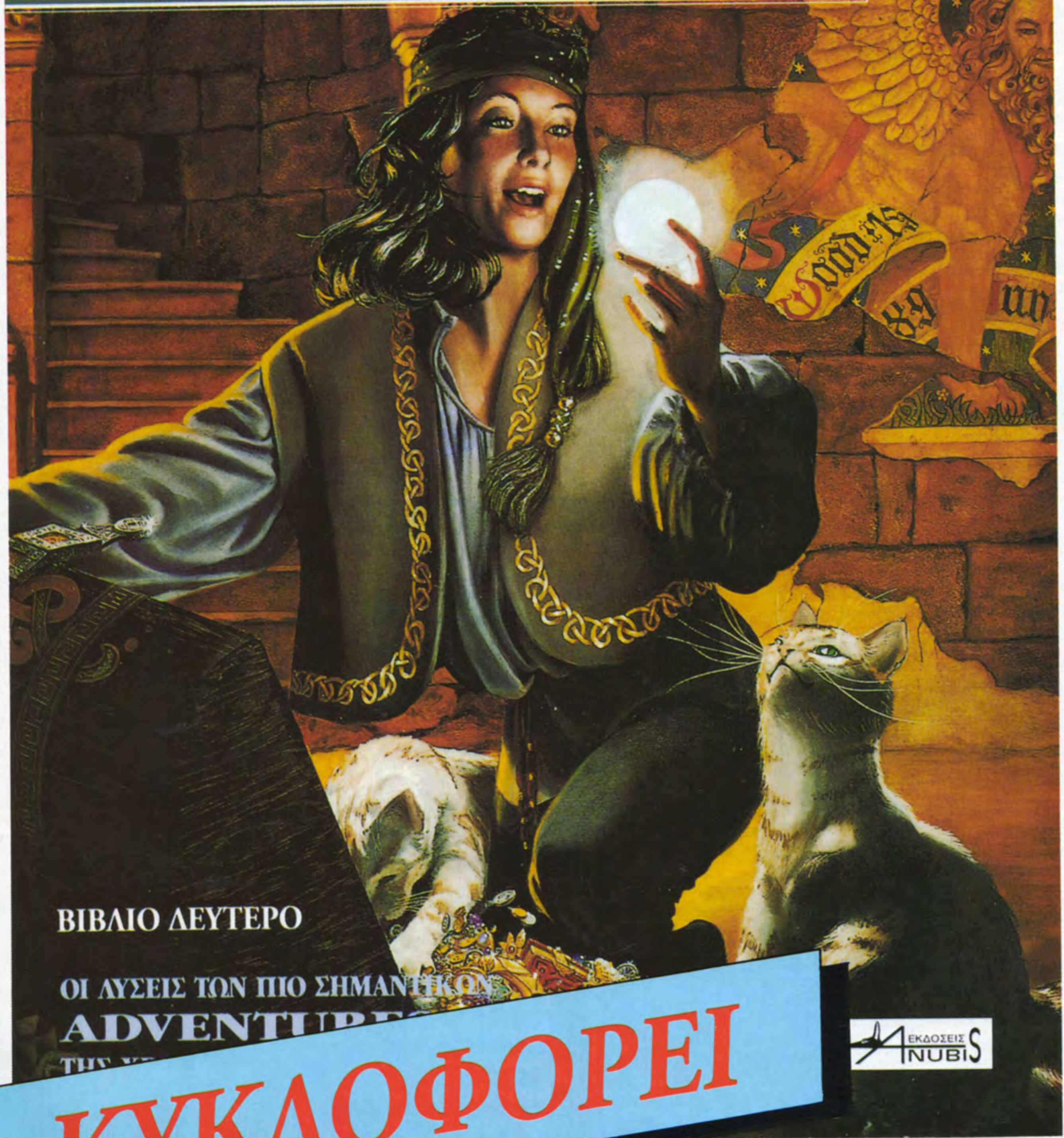


Περιεχόμενα

ΑΝΤΡΕΑ-ΠΑΡΑΣΚΕΥΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

AdventureS

ΟΙ ΘΡΥΛΙΚΟΙ ΠΑΠΥΡΟΙ ΤΗΣ ΜΥΘΙΚΗΣ ΑΡΑΔΑΙΝΑΣ



ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ

γράμμα από τη σύνταξη

PIXEL

24ώρες στη ζωή ενός Pixelά

6:15. Ξύπνημα. Βαριεστημένο κλείσιμο του ξυπνητηριού.

6:25. Ώρα για τα καθημερινά 5 χιλιόμετρα. Στο walkman Δ. Τσακνής - Ρωγμές. Σε ένα περίπτερο, στην αρχή του πάρκου, το μάτι σου πέφτει στο καινούριο Pixel. Καλημέρα.

7:00. Με τα μαλλιά βρεγμένα από το ντους κάθεσαι στο τραπέζι για το πρωινό. Αρχίζεις να ξεφυλλίζεις το περιοδικό... γράμμα από τη σύνταξη - τι γράφει αυτός ο Λεκόπουλος πάλι - computer news, terra informatica - που πήγαν τα hi tech και modus vivendi; Μάλλον θα τα έβγαλαν. Το ραδιόφωνο παίζει Sweet - Love is like Oxygen.

7:40. Έχεις φτάσει στο test της Amiga 600. Αποκλειστικό για την Ελλάδα - πού την ανακάλυψαν πάλι αυτοί οι διάβολοι του Pixel; - αλλά θα το διαβάσεις άλλη στιγμή. Έχεις αργήσει. Τακτοποιείς τα βιβλία σου βιαστικά. Ρίχνεις και μερικές κασέτες στην τσάντα και φεύγεις.

7:50. Το βουητό του αέρα μπερδεύεται με το θόρυβο από τους τέσσερις κυλίνδρους της μοτοσικλέτας και την κιθάρα του Ritchie Blackmore - Difficult to Cure. Στη γωνία περιμένει η Λένα. Καλημέρα, μωρό μου.

11:00. Δύο ώρες μαθήματος είναι αρκετές. Ιδιαίτερα όταν η επόμενη δεν σε πολυενδιαφέρει. Ιδανική ώρα για να διαβάσεις το adventure. Monkey Island 2. Βέβαια, του ταιριάζει του Τσουρινάκη. Στο διπλανό θρανίο παίζουν ένα διπλό F1-Race στο Game Boy και οι ήχοι σου αποσπούν την προσοχή. Από κάπου ακούγεται και Νταλάρας - La storia de un Amor.

12:30. Λαχανιασμένος από το μπάσκετ λογομαχείς με τον Θάνο για την αξία των multimedia και για το πόσο καλό είναι το Falcon 3.0 του special review. Μια βιαστική ματιά στην αίθουσα του χορού σου υπενθυμίζει την παρουσία της Λίνας. Πάμε, γιατί θα αμαρτήσω. Κατεβαίνετε στα αποδυτήρια για ντους. Επόμενη ώρα, κοινωνιολογία, αλλά και City - Am Fenster.

13:50. Καλός αυτός ο κοινωνιολόγος, αλλά μιλάει λίγο σύνθετα. Στη λίγη ώρα που μένει πριν από το διάλειμμα, ρίχνεις μια ματιά στα software reviews που αυτό το μήνα είναι πολύ περισσότερα απ' ό,τι συνήθως. Wings of Fury II, Fuzzballs, Alcatraz, King's Quest V... Ο Χρήστος από πίσω τραγουδάει στη Ζωή "μη μιλάς, μη γελάς κινδυνεύει η Ελλάς με τη γλύκα που φιλάς...". Κινδυνεύει, δε θα πει τίποτα.

14:10. Στην τραπεζαρία του κολεγίου γίνεται της κακομοίρας. Κάθεσαι στο συνηθισμένο σου πάγκο. Από τα ηχεία ακούγεται δυνατή acid "hey yo, how ya doinn', sorry ya can't get thru". Η Λένα δίπλα σου κάτι σου λέει και γκρινιάζει ότι δεν την προσέχεις. Σιγά, γλυκιά μου, δεν βλέπεις ότι κοιτάω το Console Power; Είναι το φοβερό ένθετο του Pixel για game consoles - εξάλλου θέλω να δω ποιο θα είναι το επόμενο παιχνίδι που θα σου κάνω δώρο για το Game Boy σου. Η Λένα μαλακώνει και χαμογελάει. Console Power... για ν' αρχίσεις μαζί της.

17:00. Μπαϊλντισμένος από την απογευματινή κίνηση της Κηφισίας - αυτή η Λένα, δεν βρήκε πουθενά πιο μακριά να κάνει γαλλικά - μπαίνεις σπίτι. Πίνεις ένα γκρέιπ φρουτ ακούγοντας Cozy Powell - Dance with the Devil και διαβάζεις το κομμάτι για τη Nintendo στην Ελλάδα. Ένας χρόνος games. Πράγματι.

17:45. Ώρα για μελέτη. Απομονώνεσαι απ' τους πειρασμούς - τηλέφωνο, stereo, Pixel, TV - και ρίχνεσαι με τα μούτρα στη δουλειά. Κάθε τόσο το βλέμμα σου πέφτει έξω απ' το παράθυρο. Νυχτώνει αργά πια και ο ανοιξιάτικος ήλιος δεν σ' αφήνει ήσυχο. Πώς βαριέσαι!!!

23:10. Ντριννννν. Γεια σου, μωρό μου, πάμε σινεμά. Τι σινεμά, ρε Λένα, δεν ανεβαίνουμε καλύτερα στο Take Five για jazz και καμιά Absolute με πάγο; Ok, σε δέκα λεπτά είμαι εκεί.

23:40. Το Κολωνάκι είναι πάντα γοητευτικό το βράδυ. Απολαμβάνεις τη βότκα σου και προσπαθείς να εξηγήσεις στην καλή σου πώς ένας γορίλας χειρίστηκε έναν Macintosh για να επικοινωνήσει με τους ανθρώπους. Η Λένα το βρίσκει πολύ χαριτωμένο.

01:30. Καληνύχτα, μωρό μου, τα λέμε αύριο...

Πώς; Οι δικές σας 24 ώρες είναι τελείως διαφορετικές; Και η φαντασία; "Την ξεπουλήσατε στο Γιουσουρούμ, για ένα κουστούμ', για ένα κουστούμ'", όπως θα έλεγε και ο Νικόλας Άσιμος.

Καλό μήνα.

ΥΓ. Ίσως τον άλλο μήνα να μην προλάβω να γράψω. Θα πάω να βρω τον Χρήστο τον Κυριακό. Βλέπετε, θέλει παρέα για να παίζει διπλό Tetris, όταν φυλάει σκοπιά 12 - 4 στο Τεπελένι. Θα τα πούμε σε κάνα χρόνο - εκτός απροόπτου.

Ο Αρχισυντάκτης

Antonis



● Αντώνης Λεκόπουλος



● Δημήτρης Παυλής



● Γιώργος Κυπαρίσσης



● Ανδρέας Τσουρινάκης

TERRA INFRMATICA

ΕΚΤΥΠΩΣΗ Ή ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ;

Η νέα γενιά εκτυπωτών και οι δυνατότητές τους

Φυσικά δεν είναι φτηνοί οι τιμές τους φτάνουν και τα 11.000 δολάρια, αλλά αυτό δεν πρέπει να σας απασχολεί. Το σημαντικό είναι ότι υπάρχουν και βάζουν σε νέο δρόμο την εξέλιξη των εκτυπωτών. Οι σημερινοί έγχρωμοι printers δεν είναι ικανοί μόνο για θόρυβο και θολά printouts. Η νέα γενιά των continuous-tone printers μπορεί να μεταβάλλει το χρώμα (ή την απόχρωση του γκρι) ανεξάρτητα για κάθε "κουκκίδα" που παράγουν. Με τον τρόπο αυτό, οι έγχρωμοι εκτυπωτές των 24 bit, μπορούν όπως και οι κάρτες γραφικών των 24 bit, να παράγουν "κουκκίδες" με ένα χρώμα από μια παλέτα 16,7 εκατομμυρίων αποχρώσεων. Με την ανάλυση των 300 dpi, οι εκτυπωτές αυτοί μπορούν να τυπώσουν "φωτογραφίες" με ανάλυση πολύ μεγαλύτερη από αυτήν που χρησιμοποιείται σήμερα σε βιβλία και περιοδικά. Φυσικά δεν χρειάζεται να συγκρίνουμε τους σημερινούς θερμικούς έγχρωμους εκτυπωτές, οι οποίοι έχουν ανάλυση 5 φορές μικρότερη. Με τη βοήθεια των νέων μηχανημάτων, οι φωτογράφοι θα εγκαταλείψουν την παραδοσιακή διαδικασία εμφάνισης φωτογραφιών. Ένα απλό hardcopy της οθόνης του υπολογιστή τους είναι αρκετό. Συγχρόνως, η φωτογραφία μπορεί να ψηφιοποιηθεί και να επεξεργαστεί με τα κατάλληλα προγράμματα image processing, κάτι που σήμερα δεν μπορούν να κάνουν τα σκοτεινά εργαστήρια με τα οξέα. Ίσως να μην είναι μακριά ο καιρός που θα μπορούμε να τυπώσουμε τις ψηφιακές μας φωτογραφίες στο σπίτι. Μέχρι στιγμής, το μόνο που μας χωρίζει είναι η υψηλή τιμή. Ως πότε όμως;



ΟΛΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ

Οι διάδοχοι του Time Traveller είναι εδώ

Τι θα γινόταν αν ο Ιούλιος Καίσαρας ξέφευγε από το Βρούτο και την παρέα του, χτυπώντας τους με κλοτσιές καράτε και γροθιές, σε στιλ Τσακ Νόρρις; Σε λίγο καιρό θα είστε σε θέση να ξέρετε. Η ιστορία μεταβάλλεται σε ολογραφικό video game και προβλέπεται ότι θα είναι η νέα μόδα. Η τεχνολογία που χρησιμοποιείται είναι η ίδια που έχει χρησιμοποιηθεί και σε φιλμ της Industrial Light and Magic, όπως για παράδειγμα στον Πόλεμο των Άστρων. Δεν έχει βέβαια καμιά σχέση με τα συμβατικά video games που κυκλοφορούν σήμερα. Μέχρι τώρα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια "κατοικούνται" κυρίως από χαρακτήρες-καρτούν, οι οποίοι εκτελούν ένα πολύ περιορισμένο ρεπερτόριο κινήσεων. Το Time Traveller είναι η αρχή μιας νέας γενιάς παιχνιδιών. Χρησιμοποιεί αληθινούς ηθοποιούς σαν τρισδιάστατες φιγούρες, αποθηκευμένες στην επιφάνεια ενός οπτικού δίσκου 12 ιντσών. Το όλο σύστημα συμπληρώνεται από μια έγχρωμη τηλεόραση με remote control. Οι φιγούρες απεικονίζονται στο monitor και από εκεί "ανακλώνται" από ένα μαύρο σφαιρικό καθρέφτη σε ένα "σκηνικό" ακριβώς μπροστά από τον καθρέφτη. Το όλο σύστημα ελέγχεται από υπολογιστή, ο οποίος δέχεται τα δεδομένα και αποφασίζει για τη συνέχεια του παιχνιδιού που θα απεικονιστεί, ανάλογα με τις ανθρώπινες αντιδράσεις. Με τον τρόπο αυτό ο χειριστής του συστήματος δεν είναι μόνο ο παίκτης, αλλά και ο σκηνοθέτης της ιστορίας. Οι περιπέτειες παράγονται με τυχαίο τρόπο. Ο παίκτης ταξιδεύει μέσα στο χρόνο, "ξεγελώντας" τον ηλεκτρονικό βιαστή με ειδικούς "κύβους χρονομεταφοράς". Η ολογραφική μηχανή είναι μέχρι τώρα αρκετά μεγάλη (στο μέγεθος ενός πλυντηρίου). Ωστόσο πρόκειται για το πρώτο μοντέλο και οι υπεύθυνοι της Sega είναι αισιόδοξοι ότι θα φτάσουν σύντομα στα πρώτα ολογραφικά...Game boys! Η τεχνολογία των laser θα επιτρέπει σε λίγο καιρό στον καθένα να συνδέεται μέσω οπτικής γραμμής με το αγαπημένο του παιχνίδι και να παίζει τη "σαπουνόπερα" της προτίμησής του, σαν πρωταγωνιστής, στην ολογραφική του τηλεόραση (η οποία βρίσκεται επίσης στα σκαριά). Πολλαπλά laser discs θα επιτρέπουν στους συνδρομητές να επιλέξουν το παιχνίδι τους και να ζήσουν μια "άλλη ζωή". Για να γίνουν βέβαια όλα αυτά θα πρέπει το Time Traveller και τα υπόλοιπα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας να γίνουν πιο προσιτά. Μέχρι τώρα η ολογραφική συσκευή κοστίζει ούτε λίγο ούτε πολύ 6.000 δολάρια, αλλά η τεχνολογία προχωρά τόσο γρήγορα, που η Sega υπολογίζει να έχει έτοιμα συστήματα για οικιακή χρήση (και σε λογικές φυσικά τιμές) ήδη το 1993. Το παιχνίδι αρχίζει!

TERRA INFORMATICA

ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ: ΜΑΓΕΙΑ ΜΕ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

Πώς ένας αλγόριθμος γίνεται μαγικό ραβδί

Στο βίντεο-κλιπ του πρώτου σινγκλ του Μάικλ Τζάκσον "Black or White", ο κόσμος έμεινε άφωνος: Διαφορετικά ανθρώπινα πρόσωπα από όλες τις φυλές του πλανήτη μεταμορφώνονταν κυριολεκτικά σε άλλα πρόσωπα, χωρίς να έχουν καμιά ομοιότητα μεταξύ τους! Κανένας από τους θεατές δεν προλαβαίνει να παρατηρήσει πώς γίνεται η αλλαγή. Τέτοια εφέ βέβαια δεν είναι η πρώτη φορά που εμφανίζονται. Στον "Εξολοθρευτή", το αιμοβόρο ρομπότ παίρνει με μεγάλη ευκολία τη μορφή της πρωταγωνίστριας σε δευτερόλεπτα. Το ότι η Linda Hamilton έχει μακριά μαλλιά, ενώ το ρομπότ κοντά μαλλιά και μανίκια είναι μηδαμινή λεπτομέρεια για τον ειδικό αλγόριθμο που αναλαμβάνει να παραμορφώσει την αρχική εικόνα του ενός, καταλήγοντας στη μορφή του άλλου. Μιλάμε για τη διαδικασία morph computation, έναν ειδικό τομέα στην επεξεργασία εικόνας, με τη βοήθεια - τίνος άλλου; - υπολογιστή.







Η διαδικασία είναι αρκετά απλή: Ο υπολογιστής αναλαμβάνει να χειριστεί τις δυο ψηφιοποιημένες εικόνες σαν να ήταν από καουτσούκ, παραμορφώνοντάς τες. Ο user πρέπει με το ποντίκι να "δείξει" στον υπολογιστή διάφορα σημεία των εικόνων, τα οποία θα παραμορφωθούν, μέχρι να φτάσουμε σε μια "ενδιάμεση" εικόνα που θα περιέχει στοιχεία και των δυο. Αν συμβεί αυτό, τότε όλα είναι έτοιμα. Βέβαια, για να γίνει ρεαλιστική η μεταμόρφωση, θα πρέπει ο υπολογιστής να αναλάβει όλα τα υπόλοιπα: τη σκίαση, το φωτισμό και το χρώμα. Η τεχνική ξεκίνησε στα στούντιο της φημισμένης ILM (Industrial Light & Magic) και εφαρμόστηκε για πρώτη φορά στο "Willow". Αφού ξεπεράστηκαν τα πρώτα προβλήματα, ο υπολογιστής ανέλαβε πολλές μεταμορφώσεις, στο "Indiana Jones and the Last Crusade" και στο "Terminator". Όμως οι μεταμορφώσεις αρχίζουν και γίνονται πολύ της μόδας ακόμη και σε διαφημιστικά. Στην Αμερική η Plymouth χρησιμοποιεί υπολογιστή για να μετατρέψει το αυτοκίνητό της Plymouth Voyager από το περσινό μοντέλο στο φετινό. Για να γίνει αυτό δεν χρειάστηκαν παρά μερικά διαφημιστικά φυλλάδια με εικόνες των δυο αυτοκινήτων που ψηφιοποιήθηκαν. Με τον τρόπο αυτό η εταιρία δείχνει με τον καλύτερο τρόπο ποια σημεία του αυτοκινήτου αλλάζουν. Η τελειοποίηση της τεχνικής έχει απίστευτα αποτελέσματα: Η PDI κατάφερε να μετατρέψει ένα αυτοκίνητο σε μια κινούμενη τίγρη! Εδώ βέβαια δεν μιλάμε μόνο για μετασχηματισμό προσώπων. Παίζει ρόλο και η φαντασία του χειριστή-animator. Στην περίπτωση αυτή ο user πρόσεξε και την τελευταία λεπτομέρεια, μετατρέποντας το ασημένιο μεταλλικό σασί του αυτοκινήτου σε ασημένιες λωρίδες που στη συνέχεια βάφτηκαν στα χρώματα της τίγρης. Φυσικά εδώ έπρεπε να γίνουν γυρίσματα, και μάλιστα με τρομερή ακρίβεια. Η τίγρη κινηματογραφήθηκε σε ένα πλατώ, ενώ το αυτοκίνητο σε ένα βουνό. Ακόμη και η Nintendo χρησιμοποιεί το 3D morphing για την τελευταία της διαφήμιση. Ένα παιδί "επηρεάζεται" από τη βαρύτητα, καθώς παίζει ένα γρήγορο game και το κεφάλι του συμπιέζεται συνεχώς. Καθώς οι εφαρμογές της τρισδιάστατης μεταμόρφωσης επεκτείνονται, ο κόσμος δεν θα είναι πια ο ίδιος: Θα μπορούμε να μεταβάλουμε την όψη των πραγμάτων σύμφωνα με τις ανάγκες μας. Η "ψηφιακή πλαστική χειρουργική" για παράδειγμα θα μπορεί να διορθώνει τα φυσικά ελαττώματα των ηθοποιών ή να τους παραμορφώνει στην οθόνη, χωρίς τη βοήθεια ειδικού μακιγιάζ. Μπορεί να κάνει κάποιον ψηλότερο ή κοντύτερο, χοντρότερο ή λεπτότερο από αυτό που είναι στην πραγματικότητα. Βέβαια δεν έχει τη δυνατότητα να λειτουργήσει χωρίς δεδομένα (χρειάζονται πάντα δυο εικόνες για την ψηφιοποίηση των δεδομένων), κι έτσι δεν μπορεί κανείς να δει τα αποτελέσματα μιας παραμόρφωσης, χωρίς πρώτα να έχει δημιουργήσει το αρχικό και το τελικό "μοντέλο". Όμως είναι σίγουρα κάτι περισσότερο από απλό εφέ. Τώρα πια δεν χρειάζεται να μένετε με το στόμα ανοιχτό, όταν παρακολουθείτε το "Black or White". Ξέρετε τι συμβαίνει.



COMPUTER NEWS

16 ΕΚΑΤΟΜΜΥΡΙΑ ΧΡΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΤΟΝ ST

Νέες κάρτες γραφικών και add-ons

Τέρμα πια τα 16 χρώματα και οι "φτωχές" παλέτες. Ο κόσμος των γραφικών εφαρμογών στον ST γνωρίζει τον τελευταίο καιρό μεγάλη άνθηση, με την ταυτόχρονη ανακοίνωση πολλών εταιριών ότι ετοιμάζουν σύντομα νέες κάρτες που αυξάνουν κατά πολύ τις δυνατότητες των μηχανημάτων της Atari.

Μέχρι τώρα, η μεγαλύτερη ανάλυση που μπορούσε να έχει ο χρήστης ενός ST ήταν 640x400 pixels και μόνο σε άσπρο και μαύρο. Οι νέες κάρτες προσφέρουν πολλαπλάσια ανάλυση ή περισσότερα χρώματα ή πολλές φορές και τα δύο. Οι μόνοι περιορισμοί που υπάρχουν έχουν πια σχέση με τη μέγιστη ανάλυση που μπορεί να απεικονιστεί στο monitor σας και μπορεί να χειριστεί το διαθέσιμο software. Φυσικά, οι τομείς όπως το Desktop Publishing, CAD, image-video processing θα ωφεληθούν κατά πολύ. Έκπληξη αποτελεί το γεγονός ότι τα add-ons δεν έρχονται μόνο από τη Γερμανία, όπως όλοι μας περιμέναμε, αλλά και από την Αμερική, όπου το μέλλον των ST θεωρούνταν τον τελευταίο καιρό καταδικασμένο. Τα μοντέλα που θα ωφεληθούν σε πρώτη φάση είναι οι Mega STE και TT, οι οποίοι θα δεχτούν τις κάρτες στο πολύ χρήσιμο port επέκτασης που διαθέτουν, το VME. Η πρώτη κάρτα είναι προϊόν της αμερικανικής Dover Research και λέγεται ISAC board. Οι δυνατότητές της φτάνουν μέχρι την ανάλυση των 1.024x768 pixels με 16 χρώματα στην οθόνη από μια παλέτα των 4.096 αποχρώσεων. Αν παρ' όλα αυτά η κάρτα αυτή σας φαίνεται "περιορισμένων δυνατοτήτων", τότε θα σας ικανοποιήσει σίγουρα η Leonardo, η οποία είναι full 24-bit. 16 εκατομμύρια χρώματα βρίσκονται στη διάθεση του χρήστη. Η γερμανική Matrix Datensystem έχει ήδη να επιδείξει την κάρτα C32, με 800x600 pixels και 256 χρώματα, ενώ η Crazy Dots card της TKR ανεβάζει την ανάλυση στα 1.024x768 διατηρώντας τα ίδια χρώματα. Επίσης, ετοιμάζονται ειδικές κάρτες-μετατροπείς, οι οποίες θα επιτρέπουν στους χρήστες των ST να χρησιμοποιούν τις υπάρχουσες κάρτες οθόνης VGA για τους PC συμβατούς. Οι κάρτες VGA προσφέρουν ανάλυση 640x480, ελαφρά καλύτερη από το high res mode του ST, αλλά με 16 χρώματα. Όπως καταλαβαίνετε, πρόκειται μόνο για την κορυφή του παγόβουνου. Δεν μιλάμε μόνο για μία, αλλά για μια ολόκληρη οικογένεια καρτών video. Φαίνεται ότι τα νέα μοντέλα της Atari προωθούνται από την ίδια την αγορά σαν graphics workstations, γεγονός πολύ ευχάριστο για όλους μας.

Δεν έχουν παρά να πέσουν κάπως οι τιμές του hardware (απ' ό,τι ακούγεται πάντως, θα πρέπει να υπάρξει νέα μείωση της τιμής του TT) για να έρθουμε όλο και πιο κοντά σε 16 εκατομμύρια αποχρώσεις.



Ο ST ΚΑΙ ΣΑΝ 386

Η κάρτα της Vortex και για τα ST/STE

Πριν από μερικούς μήνες, η γνωστή μας Vortex είχε ανακοινώσει την κυκλοφορία τού εδώ και καιρό αναμενόμενου upgrade, της κάρτα AT-Once με τον 80386SX. Δυστυχώς, η κάρτα συνεργαζόταν μόνο με το νέο μοντέλο της Atari, το Mega STE, γεγονός που έκανε όλους τους κατόχους των απλών ST και STE να διαμαρτυρηθούν. Ωστόσο, οι διαμαρτυρίες σταμάτησαν, μια και η κάρτα κυκλοφορεί πια και για όλα τα μοντέλα ST της Atari. Χρησιμοποιεί τον 80386SX σε έκδοση CMOS για χαμηλή κατανάλωση ρεύματος και η απόδοσή του είναι 15,6 (Norton SI), στην έκδοση της κάρτας με τα πρόσθετα 512 K μνήμης FAST-RAM. Χωρίς τη μνήμη, η απόδοση είναι επίσης ικανοποιητική: 8,4 για τον απλό ST, ανεβαίνοντας στο 12,3 για τον Mega STE, επειδή χρησιμοποιεί τη μνήμη Cache RAM. Υπάρχει θέση για το μαθηματικό συνεπεξεργαστή 80C387-16. Όσον αφορά το software, τα Windows τρέχουν κανονικά, σε enhanced/protected 386 mode, ενώ μπορεί να χρησιμοποιηθεί και η μνήμη σαν extended/expanded memory. Φυσικά, όλα τα περιφερειακά και οι θύρες του υπολογιστή μπορούν να χρησιμοποιηθούν: σκληροί δίσκοι, εξωτερικά drives, η σειριακή θύρα, το ποντίκι και η παράλληλη θύρα, όπως επίσης και ο ήχος αξιοποιούνται από την κάρτα σαν μέρη του "εξομοιωμένου PC". Στα γραφικά τώρα, η εξομοίωση φτάνει μέχρι το επίπεδο της κάρτας VGA (μονόχρωμο mode) και φυσικά της CGA, EGA, Hercules, Olivetti και Toshiba3100. Στο software που συνοδεύει την κάρτα περιλαμβάνεται το πρόγραμμα εγκατάστασης και εξομοίωσης (χωρίς το MS-DOS). Όσοι φίλοι έχουν αρχίσει τον τελευταίο καιρό να γοητεύονται από τον κόσμο του DOS, δεν είναι πια ανάγκη να αλλαξοπιστήσουν...



COMPUTER NEWS

CD-GAMES ΓΙΑ ΤΟ CDTV: ΠΡΩΤΕΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Επιφωνήματα θαυμασμού, αλλά και... γκρίνιες

Ηρθε το πλήρωμα του χρόνου και η πρώτη ολοκληρωμένη σειρά τίτλων για το CDTV είναι ήδη έτοιμη. Το μηχάνημα διαθέτει πια προγράμματα για σχεδόν κάθε γούστο: games, εκπαιδευτικά, εγκυκλοπαίδειες, σχεδιαστικά και - φυσικά - μουσικά "πακέτα" περιέχονται στα λαμπερά CDs. Ανάμεσα σε αυτά μπορούμε να διακρίνουμε αρκετούς τίτλους που έχουμε συναντήσει και κατά το παρελθόν στην Amiga. Η προσπάθεια που έχει γίνει από τις εταιρίες ήταν να εκμεταλλευτούν όσο το δυνατόν περισσότερο το διαθέσιμο χώρο αποθήκευσης του οπτικού δίσκου. Όμως, αυτό δεν είναι τόσο εύκολο, όσο ακούγεται. Τα δισκάκια αυτά δείχνουν πραγματικά να μη χορταίνουν με τίποτα. Τι να προσθέσει κανείς που να έχει μέγεθος 500 MBytes; Μουσική και animation; Πιθανώς το κόστος να αυξηθεί υπερβολικά, ενώ το gameplay ίσως πέσει επικίνδυνα, μια και ο παίκτης θα πρέπει να παρακολουθεί την οθόνη του χωρίς να κάνει τίποτα. Έτσι, μέχρι στιγμής, πολύ λίγα προγράμματα δικαιολογούν την παρουσία τους στο δισκάκι. Σε αυτά περιλαμβάνεται το Japan World, ένα πρόγραμμα εκμάθησης ξένων γλωσσών, το οποίο συνδυάζει τις δύο κυριότερες μεθόδους (βιβλίο-κείμενο και ήχος-ομιλία) σε σωστό συνδυασμό μεταξύ τους, για την εκμάθηση της μυστηριώδους ιαπωνικής γλώσσας και του πολιτισμού των Ιαπώνων. Το CD δεν περιέχει μόνο μαθήματα διδασκαλίας, αλλά και ολόκληρα μίνι φιλμάκια, για το πώς θα... τρώτε το ρύζι με δύο ξυλάκια, με μαγνητοσκοπημένους διαγωνισμούς πάλης "σούμο" και με άλλα πολλά οπτικοακουστικά βοηθήματα. Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι έτσι θα θέλαμε όλοι μας να μάθουμε μια ξένη γλώσσα! Πολύ καλό επίσης είναι και ένα παρόμοιο πρόγραμμα εκμάθησης γαλλικών με τη βοήθεια του αγαπημένου μας Αστερίξ και των συντρόφων του. Πολύ καλή δουλειά έχει γίνει και στη σειρά προγραμμάτων της Applied Optical Media, World Vista Atlas και American Vista Atlas, όπου δεν έχουμε μόνο χάρτες στην οθόνη, αλλά και εικόνες από τοπία και αξιοθέατα και μπορείτε να ακούσετε μέχρι και παραδοσιακά τραγούδια της κάθε περιοχής! Τα Multimedia σε όλο τους το μεγαλείο. Στους τίτλους που αναγνωρίσαμε με



την πρώτη ματιά συγκαταλέγονται τα Lemmings, το ιστορικό Defender of the Crown και το Sim City. Από τα τρία, μόνο το τελευταίο δείχνει ότι έχει "βελτιωθεί" στη νέα του έκδοση, τουλάχιστον ως προς τα γραφικά, ενώ τα δύο προηγούμενα αφήνουν το μεγαλύτερο μέρος του CD άδειο, μια και δεν έχουν τίποτε περισσότερο από αυτά που χωρούσαν μέχρι τώρα στη δισκέτα. Ειδικά τα Lemmings, αν και τρομερά δημοφιλή (και με το δίκιο τους) υποφέρουν από την έλλειψη του mouse και ο έλεγχος είναι πολύ πιο δύσκολος, ειδικά σε πίστες που τρέχουν και δεν τα προλαβαίνετε. Στον τομέα των γραφικών δεν έχουμε ακόμη σπουδαία προγράμματα (του επιπέδου ενός DPaint), αλλά στη μουσική το CDTV έχει κάθε λόγο να είναι περήφανο. Τις καλύτερες εντυπώσεις έχει αφήσει το CD Remix, ένα πρόγραμμα που επιτρέπει στο χρήστη να μιξάρει samples ήχου από την Amiga με μουσική από το CD. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να φορτώσετε τα samples, να δημιουργήσετε ένα ρυθμικό κομμάτι με τον drum editor και να προσθέσετε τη μουσική του οπτικού δίσκου. Μπορείτε να παίξετε όποιο κομμάτι του δίσκου θέλετε, ελέγχοντάς τον μέσω software και να επέμβετε οποιαδήποτε στιγμή.

Φυσικά, δεν έχουμε ακόμη δει τίποτα. Τα multimedia machines είναι ακόμη λίγα και στα πρώτα τους βήματα. Εμείς πάντως πιστεύουμε ότι τα σημάδια είναι ενθαρρυντικά. Ακόμη κι εμείς προβλέπαμε ότι το CDTV (όπως και το Philips CD-I) θα αργούσαν να βρουν τη θέση τους στην αγορά, όπως επίσης και την υποστήριξη που τους αρμόζει. Να που οι εξελίξεις δεν ήταν όπως ακριβώς τις περιμέναμε. Είναι πολύ πιο ευχάριστες!





COMPUTER NEWS

ST: ΤΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΤΗΣ ΤΕΤΑΡΤΗΣ ΕΞΟΥΣΙΑΣ

Ο αγαπημένος των Γάλλων δημοσιογράφων

Ποιος νομίζετε ότι είναι ο δημοφιλέστερος υπολογιστής στο δημοσιογραφικό κόσμο της Γαλλίας; Τα PCs; Οι Apple Macintosh; Όχι, ο Atari ST. Αιτία το φανταστικό Readacteur (Συντάκτης), ένας επεξεργαστής κειμένου που παραγγέλθηκε από τις τρεις μεγαλύτερες εφημερίδες της Γαλλίας, για να χρησιμοποιηθεί από το προσωπικό της και σήμερα αποτελεί το standard, επάνω στο οποίο γράφονται τα περισσότερα άρθρα επικαιρότητας. Το πρόγραμμα είναι μάλλον το ταχύτερο που υπάρχει αυτή τη στιγμή στη συλλογή του ST, με εξελιγμένη δυνατότητα μακροεντολών, πλήρες ορθογραφικό λεξικό (στα γαλλικά βέβαια) και ειδικές επιλογές για "φορμάρισμα" του κειμένου σύμφωνα με τις απαιτήσεις μιας εφημερίδας (σε "κολόνες"), ώστε ο συντάκτης να ξέρει ανά πάσα στιγμή πόσο διαθέσιμο χώρο έχει για το άρθρο του. Σίγουρα το Readacteur είναι ένα πρόγραμμα που θα ωφελούσε πολλούς περισσότερους users έξω από τη Γαλλία (κι εγώ δεν θα 'λεγα όχι δηλαδή). Πολύ ευχάριστο λοιπόν το γεγονός ότι το τρίτο upgrade του προγράμματος θα διατίθεται στα αγγλικά από το βρετανικό ST Club. Κι εμείς φυσικά το λέμε: Μήπως θα μπορούσε να γίνει κάποια μεταγλώττιση (ειδικά στο λεξικό) από καμιά ελληνική εταιρία; Το πρόγραμμα είναι πολύ καλό, για να περάσει απαρατήρητο...

ΤΟ ΤΟΣ ΟΜΙΛΕΙ ΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ!

Τα ST είναι πια Έλληνες υπήκοοι

Άπταιστα ελληνικά μιλά εδώ και λίγο καιρό όλη η σειρά των Atari ST, με τη βοήθεια της IcamSoft. Στο νέο σετ ελληνικών χαρακτήρων, τα οποία περιλαμβάνουν μονοτονικό, πολυτονικό και ελληνοαγγλικό ή ελληνογερμανικό πληκτρολόγιο, θα περιλαμβάνεται και το νέο προγραμματάκι, μεγέθους μόλις 18 KBytes! Το προγραμματάκι εισχωρεί στη μνήμη και αλλάζει όλα τα μηνύματα των μενού του GEM και των dialog boxes. Έτσι, έχετε μπροστά σας έναν υπολογιστή που σας καταλαβαίνει πια στη γλώσσα σας! Το πρόγραμμα συνεργάζεται μέχρι τώρα με όλες τις εφαρμογές με τις οποίες έχει δοκιμαστεί χωρίς κανένα πρόβλημα. Πολύ καλή πρωτοβουλία, ειδικά για τους κατόχους υπολογιστών που δεν είναι χομπίστες και που νιώθουν σαν χαμένοι με τα Abort, Cancel, Format, Trashcan (και είναι αρκετοί!).

COMPUTER NEWS

A690: ΤΟ CD-ROM DRIVE ΤΗΣ COMMODORE ΕΙΝΑΙ ΓΕΓΟΝΟΣ

Τώρα κάθε Amiga είναι ένα CDTV

Μας το είχε υποσχεθεί και πράγματι είναι σχεδόν έτοιμο. Τα πρώτα μοντέλα του CD-ROM της Commodore, το οποίο θα επιτρέπει σε κάθε Amiga (ή τουλάχιστον σχεδόν σε κάθε Amiga) να συνδεθεί και να τρέξει τους οπτικούς δίσκους του CDTV, έχουν κυκλοφορήσει στα software houses. Ο κωδικός του μοντέλου είναι A690. Το περιφερειακό θα συνδέεται στα πλάγια του υπολογιστή και θα διαθέτει τη δική του μονάδα τροφοδοσίας, ώστε να μην επιβαρύνεται το τροφοδοτικό του υπολογιστή. Θα διαθέτει διακόπτη on-off volume, υποδοχή για ακουστικά και στερεοφωνική είσοδο και έξοδο σήματος ήχου στο πίσω μέρος. Η χωρητικότητα των δίσκων φτάνει το θηριώδες νούμερο των 500 MBytes, ισοδύναμο δηλαδή με 25 σκληρούς δίσκους των 20 MB ή 640 (!!) δισκέτες. Βέβαια, θα πρέπει να σημειώσουμε ότι η συσκευή δεν βρίσκεται ακόμη στο τελικό στάδιο. Ορισμένα χαρακτηριστικά θα πρέπει να βελτιωθούν. Για παράδειγμα, όλοι συμφωνούν ότι το A690 θα πρέπει να διαθέτει μια υποδοχή pass-through, έτσι ώστε να μπορεί να συνδεθεί και ένας σκληρός δίσκος στην ίδια υποδοχή. Τότε θα μπορεί ο χρήστης να μεταφέρει με ευκολία εικόνες από τις τεράστιες βιβλιοθήκες εικόνων και γραφικών του CD στο hard disk, για χρήση από προγράμματα γραφικών (Deluxe Paint). Επίσης, απ' ό,τι φαίνεται το περιφερειακό θα συνεργάζεται μόνο με μηχανήματα που διαθέτουν 1 MB Chip RAM. Για τους κατόχους των νέων Amiga (της τελευταίας σειράς παραγωγής και της A500+) αυτό σημαίνει απλά την αγορά μιας κάρτας μετατροπής που συνδέεται στην κάτω θύρα του υπολογιστή, με 512 K μνήμης. Όσο για τους κατόχους των παλαιότερων μοντέλων, θα πρέπει να αλλάξουν και το τσιπάκι Agnus.



Η τιμή του μοντέλου θα κρατηθεί σε πολύ χαμηλά επίπεδα: Η ίδια η Commodore υποσχέθηκε ότι η τιμή του δεν θα ξεπεράσει τις 300 λίρες (περίπου 99.000 δρχ.).

Καθόλου κακή τιμή για 500 MB (μας έρχεται περίπου 180 δραχμές το Megabyte). Περιμένετε περισσότερες λεπτομέρειες μόλις το περιφερειακό εμφανιστεί στις βιτρίνες.

COMPUTER NEWS

COMMODORE: ΚΑΤΑΙΓΙΣΜΟΣ!

4 νέες Amiga κυκλοφορούν σύντομα!

Τι ήταν αυτό το ξαφνικό; Τι έπαθαν οι υπεύθυνοι της Commodore; Ζήλεψαν τη δόξα της Amstrad και αποφάσισαν ότι είναι καιρός να βγάζουν νέα μοντέλα ανά... δεκάδες; Γιατί, ούτε λίγο ούτε πολύ, έχουμε τέσσερα νέα μοντέλα, τα οποία έρχονται να προστεθούν στα τρία upgrades των παλαιότερων μηχανημάτων που ήδη κυκλοφόρησαν. Συνολικά δηλαδή έχουμε 7 μοντέλα Amiga με νέες προδιαγραφές! Προφανώς θα πρέπει η Commodore να μοιράσει δωρεάν καταπραϋντικά στους σχεδιαστές της, γιατί αλλιώς δεν θα τους προλαβαίνουμε. Προσπαθώντας να ομαδοποιήσουμε κάπως την πολυμελή πια οικογένεια υπολογιστών της Commodore, θα τη χωρίσουμε σε τρεις μεγάλες κατηγορίες: Amiga-OS, Unix και Multimedia. Για καθεμιά από τις κατηγορίες αυτές υπάρχουν "ειδικευμένα" μηχανήματα και νέα μοντέλα. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα ένα ένα:

- Σίγουρα το πρώτο πράγμα που μας ενδιαφέρει είναι αν υπάρχουν νέες A500. Η απάντηση είναι όχι ή για την ακρίβεια "όχι ακριβώς".

Η A500 παραμένει, όπως φυσικά και η "νεαρή" A500+. Κοντά τους όμως (πολύ κοντά τους) έκανε την είσοδό του ένα νέο μηχάνημα: η A600! Περισσότερα όμως για το μηχάνημα αυτό θα βρείτε στο αποκλειστικό τεστ που δημοσιεύεται στις επόμενες σελίδες του Pixel. Στο χώρο των Multimedia κυριαρχεί το CDTV, το οποίο - αν και αθόρυβα - φαίνεται ότι βρίσκει το δρόμο του, αν κρίνει κανείς από το σταθερά αυξανόμενο ρυθμό των τίτλων που ανακοινώνονται κάθε μήνα. Βέβαια, κανείς δεν ξεχνά ότι το CDTV κρύβει μια Amiga, όπως και το γεγονός ότι είναι περισσότερο video παρά υπολογιστής.

Για τους φίλους λοιπόν που θέλουν κάτι περισσότερο, κυκλοφορεί πια το CDTV με όλα τα περιφερειακά που πωλούνται ξεχωριστά (πληκτρολόγιο, ποντίκι, disk drive) σε ένα σετ με την ονομασία Amiga CDTV.

Καμιά διαφορά δεν παρουσιάζει η νέα Amiga, εκτός από το μαύρο χρώμα που κυριαρχεί, η νέα θύρα MIDI in/out και οι βελτιωμένες ηχητικές και γραφικές δυνατότητες που προσφέρει το CD-ROM. Στον τομέα του UNIX τώρα, η A3000 απέκτησε ήδη τη δίδυμη αδελφή της. Πρόκειται για την A3000 UX, ένα μηχάνημα με περισσότερη RAM (9 MB αντί 2 της A3000), κάρτα Ethernet για σύνδεση σε δίκτυο και το λειτουργικό σύστημα UNIX V.4 X Windows που τη συνοδεύει στο βασικό configuration (στην απλή A3000 το UNIX είναι προαιρετικό). Λείπει όμως το πολύ καλό πρόγραμμα AmigaVision.

Η αναγγελία της A3000 UX θα πρέπει να σημαίνει πτώση της τιμής της A3000, μια και το νέο μηχάνημα θα προσελκύσει αμέσως τους ενδιαφερόμενους που ζητούν ένα Unix workstation. Συγχρόνως, παρουσιάστηκε και η tower έκδοση της A3000, η A3000T με πολύ περισσότερο χώρο για επεκτάσεις απ' ό,τι τα μέχρι τώρα (κομψά μεν, αλλά υπερβολικά συμπαγή) μοντέλα και "επαγγελματικό" look.



Η A3000T δεν διαθέτει την κάρτα δικτύου Ethernet, αλλά έχει μια ακόμη κενή θύρα επέκτασης, πολύ ισχυρότερο τροφοδοτικό και το AmigaVision.

Οι τιμές των νέων υπολογιστών είναι ακόμη άγνωστες, αλλά δεν θα πρέπει να διαφοροποιηθούν πολύ από τις τιμές των μοντέλων που ήδη κυκλοφορούν.

Όλα πια δείχνουν ότι η Commodore συμπλήρωσε τα κενά μεταξύ των μηχανημάτων της.

Η A600 πιο κοντά στα games, η Amiga CDTV πιο κοντά στους υπολογιστές και η A3000 UX πιο κοντά στο Unix. Η Amiga 1000 θα πρέπει να είναι πολύ περήφανη για τους απογόνους της.

COMPUTER NEWS

TIMEWORKS 2: Η ΝΕΑ ΓΕΝΙΑ

Ισχυρότερο το DTP στον ST

Τον τελευταίο καιρό το Timeworks έδειξε να χάνει έδαφος. Τα περισσότερα προγράμματα DTP το ξεπερνούσαν σε δυνατότητες και σε σχέση απόδοσης/τιμής. Ήταν η ώρα για τη νέα έκδοση. Το Timeworks 2 έχει πια μεγαλώσει (έξι ολόκληρες δισκέτες και οδηγίες χρήσης 300 σελίδων), αλλά εξακολουθεί να λειτουργεί με το μικρότερο configuration – ακόμη και με έναν απλό 520ST. Τα νέα πλεονεκτήματα του upgrade είναι σε γενικές γραμμές τα εξής:

– Κατ' αρχάς θα πρέπει να πούμε ότι το πρόγραμμα είναι πλήρως συμβατό με την έκδοση 1.0. Έτσι, όλα τα αρχεία που είχατε πιθανώς δημιουργήσει μέχρι τώρα μπορούν να χρησιμοποιηθούν κανονικά. Ακόμη πιο ενδιαφέρον είναι το γεγονός ότι το πρόγραμμα διατηρεί συμβατότητα ως προς τα αρχεία που παράγει και με την έκδοσή του για τα PCs, το Timeworks PC.

– Το πρόγραμμα συνοδεύεται από τέσσερις νέες γραμματοσειρές, οι οποίες έρχονται να προστεθούν στις ήδη υπάρχουσες. Βέβαια, για να χρησιμοποιηθούν όλες μαζί, απαιτείται τουλάχιστον 1 MB μνήμης.

– Δυνατότητα runaround. Στα ελληνικά αυτό σημαίνει ότι το κείμενο έχει τη δυνατότητα να "κυλά" γύρω από το περίγραμμα μιας εικόνας, βελτιώνοντας έτσι την "αισθητική" της σελίδας σας.

– Νέες δυνατότητες επεξεργασίας του κειμένου. Περισσότερα στιλ γραμμάτων και πολλοί συνδυασμοί πλήκτρων που αντιστοιχούν σε εντολές για περισσότερη ταχύτητα.

– Βελτιωμένη υποστήριξη εκτυπωτών. Το πρόγραμμα οδηγεί όλους τους συνηθισμένους 9-πινους και 24-πινους εκτυπωτές dot matrix, συμπεριλαμβανομένων και των HP Deskjet, Laserjet 2 και Canon Bubblejet, των Atari laser printers (SLM 804, SLM 605). Επίσης, προβλέπεται συνεργασία με εκτυπωτή PostScript και παραγωγή των αντίστοιχων αρχείων. Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει αν θα τυπώσει κείμενο και εικόνες ή μόνο το κείμενο, επιταχύνοντας έτσι την εκτύπωση.

– Autosave. Το πρόγραμμα σώζει μόνο του στη δισκέτα τη δουλειά σας ανά τακτά χρονικά διαστήματα, προλαβαίνοντας έτσι κάποιο ξαφνικό ατύχημα που θα σας κοστίσει πολλές ώρες εργασίας.

– Δυνατότητα εισαγωγής πολλών διαφορετικών αρχείων εικόνας. Μπορείτε να φορτώσετε από μια μεγάλη ποικιλία διαφορετικών format: .NEO, .GEM, .IMG, .PIC, .EPS, .TIFF και .PCX.

Αυτά και αρκετά άλλα είναι τα πρόσθετα πλεονεκτήματα του Timeworks 2. Αν και το πρόγραμμα δεν συναγωνίζεται καθαρά επαγγελματικά πακέτα, όπως το Calamus SL, δείχνει να "χτυπά" στο χώρο που γνωρίζει: των ημιεπαγγελματικών εφαρμογών, όπου παίζει ρόλο η λογική τιμή. Ένα από τα καλύτερα εργαλεία για τη software βιβλιοθήκη σας.

STAR TREK 25 ΧΡΟΝΙΑ ΜΕΤΑ

Μια ιστορική επέτειος για την επιστημονική φαντασία

Το 1966, μέσα στην αναταραχή της επανάστασης των 60's, εμφανίστηκε ο πρώτος εκπρόσωπος της σειράς STAR TREK, που έμελλε να καθιερωθεί σαν στάνταρ τόσο στη μεγάλη όσο και στη μικρή οθόνη, κερδίζοντας δεκάδες εκατομμύρια θεατές στην πολυετή πορεία της. 25 χρόνια μετά, μπορούμε άραγε να πούμε ότι το STAR TREK "ωρίμασε"; Πόσα άλλαξαν; Τι έμεινε ίδιο;

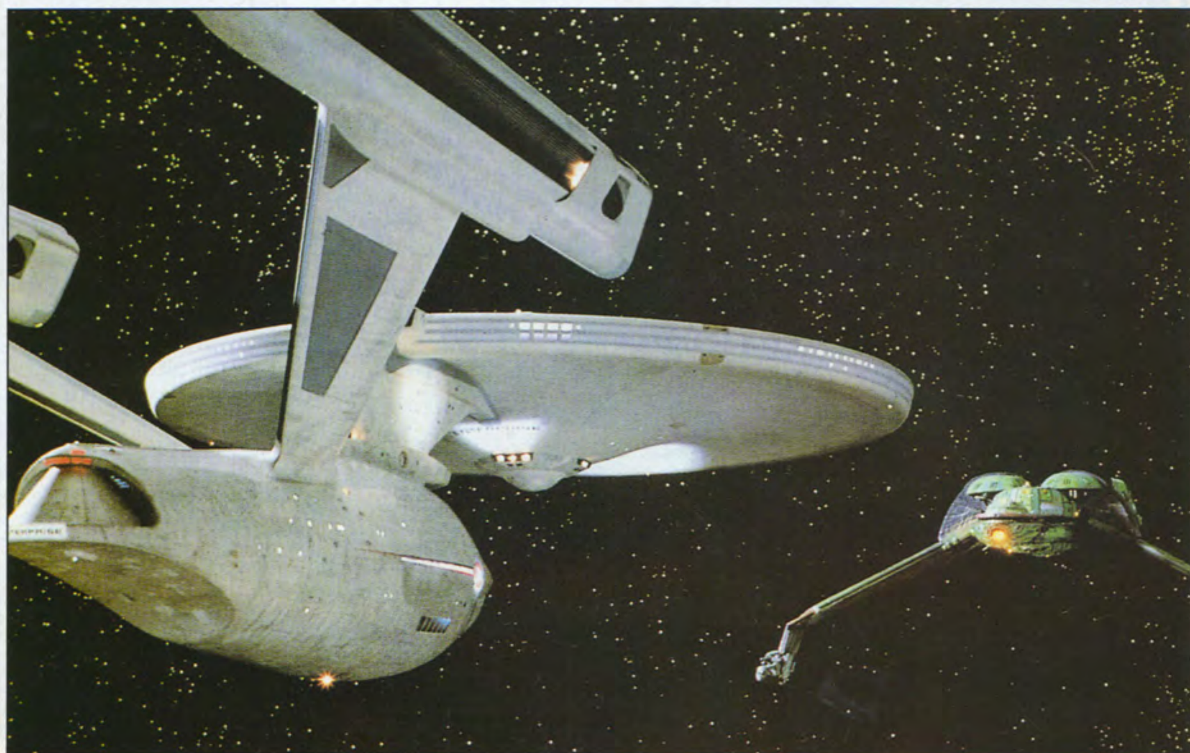
• του Απόλλωνα Κουτλίδη



Gene Roddenberry, ο εμπνευστής του STAR TREK, γεννήθηκε και μεγάλωσε στο Texas στην Αμερική και οι επιρροές που δέχτηκε από τον τόπο που πέρασε τα παιδικά του χρόνια ήταν κρίσιμες. Κρίσιμη ήταν και η χρονολογική περίοδος στην οποία μεγάλωσε (εποχή του "μεγάλου κραχ", δεκαετία του '30). Από πιλότος της Pan American βρέθηκε μετά από μια ανώμαλη προσγείωση στη Συρία να εισβάλλει στο Χόλιγουντ πάνω σε μια Harley Davidson. Με ένα τέτοιο παρελθόν, το μόνο πράγμα που δεν μπορεί κανείς να πει γι' αυτόν τον άνθρωπο είναι ότι είναι συνηθισμένος.

Η δημιουργία του πρώτου STAR TREK είναι μια εμπειρία που έμεινε έντονα χαραγμένη στη μνήμη όλων των ανθρώπων που συντέλεσαν σε αυτήν.

Η γέννηση των αρχικών χαρακτήρων δεν ήταν αποκλειστική ευθύνη του Roddenberry, καθότι οι ίδιοι οι ηθοποιοί που ενσάρκωσαν τους ρόλους έβαλαν στην ερμηνεία αρκετά προσωπικά τους στοιχεία. Η ιδιόμορφη προσωπικότητα του συγγραφέα πρόσθεσε ακόμη μια πι-



νελιά χαρακτήρα στο έργο, και η εποχή από την οποία γεννήθηκε το STAR TREK έπαιξε και αυτή ένα σημαντικό ρόλο σαν κομπάρσος.

Το αποτέλεσμα δεν θα μπορούσε παρά να είναι πρωτότυπο - αλλά ήταν και κάτι παραπάνω: ήταν κλασικό, από την πρώτη κιόλας προβολή.

Η τηλεοπτική μεταφορά δεν άργησε να έρθει και το κοινό πολύ γρήγορα ταυτίστηκε με τους χαρακτήρες - παρουσιάζοντας βέβαια μια ιδιαίτερη προτίμηση στον Kirk, τον διοικητή του Enterprise, και τον καταπληκτικό εξωγήινο, τον Spock.

Το σενάριο του STAR TREK ανήκε στην εποχή του. Η σεξουαλική επανάσταση "πέρασε" μέσα από τις καλλίγραμμες εξωγήινες, το πληγωμένο ηθικό της Αμερικής, εκτονώθηκε μέσα από τις νίκες του Enterprise ενάντια στους "κακούς" Klingons, και οι απόηχοι του Β' Παγκόσμιου δεν έλειπαν.

Η "ομοσπονδία" (federation) θυμίζει έντονα τους "συμμάχους", ενώ ο Kirk σαν διοικητής του Enterprise παραβλέπει τις αρχές της ουδετερότητας και προτιμά να κόψει τον κόμπο αντί να τον λύσει, χαρίζοντας έτσι στην ταινία το ηρωικό και πολεμοχαρές ύφος που αναφέρεται με τεράστια κεφαλαία γράμματα στη συνταγή της επιτυχίας.

Το σημαντικότερο όμως είναι ότι τα επόμενα επεισόδια κατόρθωσαν να ακολουθήσουν το πνεύμα της κάθε εποχής, αλλάζοντας σαν χαμαιλέοντες τους στόχους και το θέμα τους - φθάνοντας στο άλλο άκρο της προσαρμοστικότητας με το STAR TREK σώστε - τις - φάλαινες IV, που αποφάσισε ότι λίγος ακόμη οικολογικός προβληματισμός θα έκανε καλό στην ακροαματικότητά του.

BEAM ME UP, SCOTTY

Δίπλα στους στόχους και το θέμα, άλλαξαν κάποια στιγμή και οι ηθοποιοί. Κάποτε ο βίαιος και παρορμητικός Kirk έχασε το πρεστίζ του, όταν το κοινό έπαψε να ζητά το "σκληρό ήρωα", και αντικαταστάθηκε από το μετριοπαθή, συμβιβαστικό και σοβαρό Picard, τον "ήρωα με το χαρτοφύλακα". Η διπλωματία νίκησε και εδώ και μαζί με τον Kirk χάθηκε και η σχετική θεματολογία. Οι Klingons συμβιβάστηκαν, οι μάχες έγιναν πολύ λιγότερο αιματηρές, το θέαμα πέρασε σε δεύτερη μοίρα, και τον πρώτο ρόλο πήρε ο κοινωνικός και πολιτικός προβληματισμός.

Ποιος είπε ότι οι κινηματογραφικές σειρές δεν γερνάνε; Ο Kirk έμεινε διακτινισμένος και ξεχασμένος σε κάποιο πλανήτη όπου μπορεί να πολεμά και να νικά ανενόχλητος, χωρίς να ενοχλεί και τη συνείδηση της κοινής γνώμης.

Την ίδια μοίρα είχε και ο Σποκ. Δυστυχώς γι' αυτόν, το όνομά του είχε συνδεθεί πολύ στενά με αυτό του Kirk - και η αποχώρηση του ενός έφερε και την αποχώρηση του άλλου, αναπόφευκτα.

Με την αποχώρηση της έντονης δράσης, το κενό αναπληρώθηκε με περισσότερο προβληματισμό - ο ίδιος ο Roddenberry λέει ότι είναι τόσα τα θέματα που μελέτησε για το STAR TREK, ώστε νιώθει σαν δευτεροετής της Φιλοσοφικής! Ούτως ή άλλως, η επιστημονική φαντασία είχε πάντα ένα κρυφό μεράκι για τη φιλοσοφία, από τα πρώτα της βήματα ακόμη. Το STAR TREK όμως κατόρθωσε να επιτύχει τον εμπορικότερο συνδυασμό, και έτσι κέρδισε τόσο τους οπαδούς της Ε.Φ. όσο και τους οπαδούς των ταινιών δράσης. Το STAR TREK ποτέ δεν υπήρξε προοδευτική Ε.Φ., καθώς διατήρησε πολλά από τα χαρακτηριστικά της παραδοσιακής γραφής - το ύφος κυμαίνεται κάπου ανάμεσα στον Βερν και τον Wells, έχοντας κρατήσει την ξεπερασμένη αλλά και επιτυχημένη συνταγή "καλοί εναντίων κακών", και ακολουθώντας το αισιόδοξο δόγμα, που θέλει το μέλλον καθ' όλα καλύτερο από το παρόν.

Στο σύγχρονο κύμα Ε.Φ. ο διαχωρισμός μεταξύ καλού και κακού έχει σχεδόν χαθεί και, αν και η πρόοδος υπάρχει πάντα, σπάνια παρουσιάζεται θετική σε όλες της τις πλευρές. Όχι όμως στο STAR TREK - αυτό είναι μια αμερικάνικη ταινία, δημιουργία ενός Αμερικάνου ονειροπόλου... Και, ακόμη και αν γέρασε και κουράστηκε, εξακολουθεί να ονειρεύεται και να ατενίζει το μέλλον με αισιοδοξία. Το STAR TREK, ακόμη και μετά από 25 χρόνια ζωής, είναι ζωντανό, κοντά μας.



Το πλήρωμα του Enterprise.

ΘΕΜΑ



βαια, η εταιρία που έχει συνδέσει το όνομά της με τα Video Games, η Nintendo, εισβάλλει και στην ελληνική αγορά" αναφώνησα. Ένα καταφατικό νεύμα και ένα πλατύ χαμόγελο από τη μεριά του αγαπητού μου αρχισυντάκτη ήρθαν να επιβεβαιώσουν το συλλογισμό μου.

Πέρασε ένας χρόνος περίπου από τότε και οι εξελίξεις στο διάστημα αυτό ήταν ραγδαίες και οι αντιδράσεις των χρηστών εντυπωσιακές.

Η NINTENDO ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Η εταιρία που έφερε στην ελληνική αγορά τα προϊόντα της Nintendo ονομάζεται C.ITOH και είναι, τι άλλο, ιαπωνική. Μία από τις μεγαλύτερες, μάλιστα, εμπορικές επιχειρήσεις του κόσμου με 203 γραφεία ανά τον κόσμο, αρκετές θυγατρικές και ετήσιο τζίρο περίπου 33 δισεκατομμύρια δρχ.! Όπως καταλαβαίνετε μια τέτοια συνεργασία δεν μπορούσε παρά να είναι προς όφελος του τελικού καταναλωτή. Έτσι, οι ευτυχείς κάτοχοι συσκευών Nintendo απολαμβάνουν μια σειρά προνομίων που οι κοινοί θνητοί (βλέπε χρήστες άλλων παιχνιδομηχανών ή computers) ούτε στα πιο τολμηρά τους όνειρα δεν τα είχαν δει... Και φυσικά, δεν μιλάμε για την εποχή του Spectrum ή του Commodore 64 (Homo Commodorius), μα για τη σημερινή πραγματικότητα. Τα πλήρως εξελληνισμένα

NINTENDO
Ένας χρόνος Games!!!

Ήταν Απρίλιος του 1991, όταν το Pixel δημοσίευσε μια αποκλειστική είδηση που προκάλεσε αίσθηση. Η εταιρία με τις μεγαλύτερες πωλήσεις στο χώρο των παιχνιδομηχανών, η πασίγνωστη Nintendo, έφτανε στην Ελλάδα μέσω της C.ITOH – μιας ιαπωνικής εταιρίας κολοσσού – υποσχόμενη μια πραγματική επανάσταση στο χώρο της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας. Σήμερα, ένα χρόνο μετά, η επανάσταση βρίσκεται ακόμα σε εξέλιξη.

• του Δ. Παυλή

Δεν είχα προλάβει καλά καλά να ρουφήξω δυο γουλιές από τον καφέ μου εκείνο το ηλιόλουστο πρωινό του Μάρτη, όταν η πόρτα του γραφείου άνοιξε και ο αρχισυντάκτης εισέβαλε ορμητικά. Με κοίταξε και ένα μυστήριο χαμόγελο απλώθηκε στο πρόσωπό του. Να πάρει, σκέφτηκα πάλι, κάτι μου ετοιμάζει, και πριν καν προλάβω να ολοκληρώσω τη σκέψη μου, μια λέξη έφτασε στα αυτιά μου: Nintendo.

Τον κοίταξα για λίγο, απορημένος και του απάντησα στον ίδιο τόνο: Video Games. Στο μεταξύ προσπαθούσα να μαντέψω πού το πήγαινε. Πριν όμως φτάσω σε κάποιο λογικό συμπέρασμα μια λέξη-κλειδί με βγάζει απ' τη δύσκολη θέση: Ελλάδα!!! "Μα βέ-

manuals που βρίσκονται σε οποιοδήποτε προϊόν Nintendo - ανεξάρτητα αν είναι software ή hardware - είναι για πολλούς το σημαντικότερο. Ωστόσο δεν μπορεί κανείς να αγνοήσει την τηλεφωνική γραμμή "Hot-Line", που καθημερινά βοηθά τους χρήστες που βρίσκονται στα πρόθυρα νευρικής κρίσης, ούτε το τμήμα εξυπηρέτησης καταναλωτών, το οποίο δίνει διευκρινίσεις σε τεχνικά ή γενικά ερωτήματα σχετικά με τα προϊόντα. Αν μάλιστα σε όλα αυτά προσθέσετε την πλήρη τεχνική υποστήριξη και το Nintendo Club Magazine, το περιοδικό που περιέχει αναλυτικές παρουσιάσεις, χάρτες και κόλπα για τα παιχνίδια και διανέμεται δωρεάν (!) στα μέλη του Club Nintendo, τότε εύκολα μπορείτε να καταλάβετε γιατί οι κάτοχοι του NES και του Gameboy θεωρούνται "προνομιούχοι Έλληνες". Φαινομενικά το μοναδικό αδύνατο ση-

μείο ήταν ο μικρός αριθμός τίτλων που υπήρχε μέχρι σήμερα στην αγορά. Έτσι τουλάχιστον πίστευαν κάποιοι χρήστες, κρίνοντας προφανώς με βάση τα computer games. Οι άνθρωποι όμως της C.ITOH έχουν διαφορετική άποψη. Είναι πολύ εύκολο, μας εξηγούν, όταν στην παγκόσμια αγορά κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή περίπου 750-800 τίτλοι software για το NES και 500-550 τίτλοι software για το GB να πλημμυρίσεις την ελληνική αγορά με software για τα μηχανήματα. Πόσο σωστά όμως μπορείς να το υποστηρίξεις; Άλλωστε, όταν έχεις να διαλέξεις ανάμεσα σε μια τόσο μεγάλη ποικιλία, μπορείς άνετα να επιλέγεις κάθε φορά μερικά από τα καλύτερα προγράμματα για να ικανοποιείς και τους πιο απαιτητικούς χρήστες, συμπληρώνουν, και δεν μπορούμε παρά να συμφωνήσουμε τουλάχιστον με τις βασικές αρχές αυτού του συλλογισμού.

Γεγονός πάντως είναι ότι μέχρι στιγμής η εταιρία είναι συνεπής σ' αυτή την πολιτική. Ηδη υπάρχουν τα εξής νέα παιχνίδια: Για το NES: Top Gun II, Burai Fighter, Boulder Dash, Double Driple, Metroid, Skate or Die, Castlevania. Για το Gameboy: Probotector, Skate or Die, Kung Fu Master, Boulder Dash, Burai Fighter Deluxe, Castelvania The Adventure, Motocross Maniacs. Αρκετά μάλιστα από αυτά θα τα βρείτε στα review αυτού του Pixel. Δεν είναι όμως μόνο το νέο software. Υπάρχουν και καινούρια περιφερειακά για το Gameboy. Το Light Boy είναι ένας μεγεθυντικός φακός που παράλληλα φωτίζει την οθόνη του μηχανήματος, επιτρέποντας έτσι στους παίκτες να χρησιμοποιούν το Gameboy τους και στο σκοτάδι. Μια κομψή και πολύ πρακτική θήκη μεταφοράς με ζώνη, που δένει γύρω από τη μέση σας, δίνει πια τη δυνατότητα να μεταφέρετε με στιλ το αγαπημένο "μικρό" της Nintendo.

Η NINTENDO ΣΤΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ

Αρκεί να σκεφτεί κανείς ότι δεν χρειάστηκαν περισσότεροι από τρεις μήνες για να καθιερωθεί η Nintendo στην ελληνική αγορά (οι πωλήσεις ξεκίνησαν στα μέσα του περασμένου Σεπτέμβρη) και διαπιστώνει αμέσως τη δύναμη των προϊόντων της. Στην Αμερική είχαν πουληθεί μέχρι το τέλος του 1991 31,8 εκατομμύρια κομμάτια NES (το οποίο βρίσκεται στην αμερικάνικη αγορά από το 1983) και 8,2 εκατομμύρια κομμάτια Gameboy (το οποίο εμφανίστηκε στην αγορά το 1989), ενώ οι πωλήσεις του Super-NES σε διάστημα μόνο τεσσάρων μηνών έφτασαν τα 1.2 εκατ. κομμάτια!!!

Δεν είναι λοιπόν τυχαίο ότι το 36% των αμερικάνικων οικογενειών έχουν τουλάχιστον μια συσκευή Nintendo. Παρόμοια είναι και τα στοιχεία για την Ευρώπη. Στη Γερμανία για παράδειγμα, από τον Ιούνιο του 1989 και μέχρι το τέλος του 1991 είχαν πουληθεί 1,2 εκατομμύρια κομμάτια NES και 3,65 εκατομμύρια κομμάτια Gameboy. Όσον αφορά την Ελλάδα, για την ώρα, δεν έχουμε ακόμη στοιχεία. Είναι σίγουρο, πάντως, πως, μετά το boom που έγινε την περίοδο των Χριστουγέννων, η Nintendo αποτελεί πλέον ένα must για κάθε gamer που σέβεται τον εαυτό του. Υπάρχει βέβαια ένα μικρό πρόβλημα που έως τώρα κανείς από εμάς, τους παραδοσιακούς παίκτες, δεν είχε συναντήσει. Να μην μπορείς να παίξεις με την ησυχία σου - όχι πια, γιατί δεν σ' αφήνουν οι γονείς σου ή σε ενοχλεί η αδελφή σου, αλλά γιατί παίζουν αυτοί...



MARIO:
Απλή φιγούρα ή αξεπέραστος ήρωας;

Τα στοιχεία, που υπάρχουν, λένε ότι στο Gameboy το 15% των χρηστών είναι κορίτσια και ότι το 10% είναι παίκτες μεγαλύτεροι από 18 χρονών, ενώ για το NES τα αντίστοιχα στοιχεία είναι 10% κορίτσια και 30% παίκτες άνω των 18 χρονών, ενώ η καθημερινή διάρκεια παιξίματος κατά μέσο όρο είναι και για τα

Στιγμιότυπα από την απονομή του μεγάλου διαγωνισμού που διοργάνωσε η Nintendo στο "MINION".





Σίγουρα, το καλό hardware είναι μια πρώτη προϋπόθεση, όχι όμως και η μοναδική. Για παράδειγμα, η Amiga είναι ένα έξοχο μηχάνημα, ωστόσο δεν βρήκα ποτέ τη μητέρα μου καθισμένη μπρος στο monitor να παίζει...

Πρέπει λοιπόν να υπάρχει ένας ακόμη καθοριστικός παράγοντας, ο οποίος, όπως φυσικά καταλάβατε, δεν είναι άλλος από το software. Και μάλιστα, στην περίπτωση αυτή είναι ένας πολύ συγκεκριμένος τίτλος: Super Mario. Ο κοντόχοντρος υδραυλικός που αποτελεί ουσιαστικά το σήμα κατατεθέν της Nintendo. Ο "μυθικός" πια ήρωας που με τις περιπέτειές του έχει οδηγήσει εκατομμύρια νέους παίκτες σε κόσμους μαγικούς. Αρκεί να σας πω ότι μόνο το Super Mario 3 στις ΗΠΑ έφερε εισπράξεις στη Nintendo μεγαλύτερες από διάσημες κινηματογραφικές παραγωγές σαν τον "Πόλεμο των άστρων" ή "Τα σαγόνια του καρχαρία"!

Μα τι το ιδιαίτερο έχουν επιτέλους τα παιχνίδια της σειράς Mario και είναι τόσο αγαπητά σ' ολόκληρη την υδρόγειο; θα ρωτήσουν κάποιοι. Λυπάμαι μα δεν μπορώ να σας εξηγήσω, γιατί, αν δεν παίξετε μόνοι σας, δεν πρόκειται να με καταλάβετε...

δυο μηχανήματα τρεις ώρες.

Τι είναι όμως αυτό που προσελκύει τόσο διαφορετικές ομάδες παικτών στα μηχανήματα της Nintendo;

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ ΚΑΙ ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΕΣ ΠΑΡΟΥΣΙΕΣ: Η μανία εξαπλώνεται...

Και μη με ρωτήσετε πού μπορείτε να παίξετε με το Super Mario και την παρέα του. Η C.ITOH έχει εφο-



Στιγμιότυπα από τα γυρίσματα του τηλεπαιχνιδιού "Κυνηγώντας τη μεγάλη Περιπέτεια". Κέφι και γρήγορος ρυθμός είναι τα χαρακτηριστικά του - εκτός βέβαια από τα μεγάλα δώρα. Κάτι που επίσης αξίζει να προσέξουμε είναι τα έξυπνα σκηνικά και οι πολύ όμορφες στολές των παιδιών που παίρνουν μέρος στο παιχνίδι. Οι δοκιμασίες απαιτούν από τον παίκτη τόσο γνώσεις όσο και γρήγορη αντίληψη και ευκινησία. Το τηλεπαιχνίδι γυρίζεται στα studios της Sofianos Productions, η οποία είναι υπεύθυνη για μερικές από τις πιο έξυπνες σειρές της ελληνικής τηλεόρασης, όπως "Ψαροκωστούλα", "Πρίφτης" κ.λπ.

διάσει όλα τα καταστήματα που πουλάνε τα προϊόντα της με ειδικά εκθετήρια για να μπορούμε εμείς οι αγνοί χρήστες να παίζουμε κανένα παιχνιδάκι. Δεν είναι όμως μόνο αυτό.

Η εταιρία κινείται δραστήρια σε διάφορες κατευθύνσεις και δίνει την ευκαιρία σε μια μεγάλη μερίδα του κόσμου να γνωρίσει από κοντά τα video games της Nintendo.

Ο μεγάλος διαγωνισμός που διοργανώθηκε στο MINION είναι ένα τέτοιο παράδειγμα και πρόσφερε δυνατές συγκινήσεις σε διαγωνιζόμενους και θεατές και φυσικά αντάμειψε τους νικητές με αρκετά δώρα Nintendo.

Ο διαγωνισμός διάρκεσε περίπου ένα μήνα (η προκριματική φάση τουλάχιστον) και πήραν μέρος gamers απ' όλη την Ελλάδα. Μετά από αγωνιώδεις καταστάσεις και αγώνες κάποιοι απ' αυτούς πέρασαν στον τελικό γύρο.

Οι τελικοί έγιναν σε ένα ειδικό section του έβδομου ορόφου του MINION με αρκετό κέφι, πολύ κόσμο και τ' ανάλογα δώρα βέβαια.

Έχουμε όμως και συνέχεια. Πρόσφατα, βγήκε στον αέρα ένα παιδικό τηλεπαιχνίδι, το οποίο είναι ντυμένο στα χρώματα της Nintendo. Παίζεται κάθε Σάββατο μεσημέρι (ξεκινάει γύρω στις 12.30 - 13.00) στον ANT1 TV και ονομάζεται "Κυνηγώντας τη Μεγάλη Περιπέτεια".

Το παρουσιάζουν οι: Χριστίνα Αυλιανού (η οποία έχει κάνει πολλά παιδικά τηλεπαιχνίδια) και Αργύρης Παυλίδης (ο οποίος παρουσίαζε παλιότερα το "Κόκκινοι Γίγαντες - Άσπροι Νάνοι").

Είναι ένα παιχνίδι γεμάτο δράση και πλάκα - αξίζει τον κόπο να το δείτε.

Η Nintendo συμμετέχει στο παιχνίδι με το NES και μάλιστα ενεργά.

Σε κάποια φάση του παιχνιδιού οι παίκτες παίζουν Super Spike V' Ball για να περάσουν στον επόμενο γύρο, ενώ στην τελευταία δοκιμασία ο παίκτης που θέλει να κερδίσει το μεγάλο δώρο (ένα NES) πρέπει μέσα σε δύο λεπτά να συμπληρώσει 5.000 πόντους στο Super Mario και μία γραμμή στο Tetris.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Πριν να κλείσουμε την επετειακή αναφορά στη συμπλήρωση ενός χρόνου από την επίσημη είσοδο της Nintendo στην ελληνική αγορά, θέλουμε να σας επισημάνουμε μερικά πράγματα για να αποφύγετε τις κακοτοπιές...

Κυκλοφορούν στην αγορά, δυστυχώς, μερικά προϊόντα, τα οποία κάποιοι εισαγωγείς προσπαθούν να τα πουλήσουν σαν Nintendo, χωρίς φυσικά να είναι. Γι' αυτό, πριν αγοράσετε κάποιο τέτοιο προϊόν, βεβαιωθείτε ότι υπάρχει η χρυσή σφραγίδα ποιότητας στο κουτί, καθώς και ότι οι οδηγίες είναι στα ελληνικά και έχουν στο πίσω μέρος το σήμα της C.ITOH.

Το μόνο που μένει είναι να ευχηθούμε να συνεχιστεί η θετική παρουσία της εταιρίας και των προϊόντων που αντιπροσωπεύει στην αγορά και - γιατί όχι - να τη μιμηθούν και άλλες εταιρίες. Πάντα τέτοια.





AMIGA 600

• του Γ. Κυπαρίσση

Ρισκάραμε την έγκαιρη κυκλοφορία του περιοδικού, αλλά απ' ό,τι φαίνεται άξιζε τον κόπο. Δεν μπορούσαμε να βγούμε χωρίς τα πλήρη νέα για το καινούριο παιδί της οικογένειας, την A600 ή A600 HD, όπως λέγεται η δεύτερή της "προσωπικότητα". Δεν είναι μόνο ότι έχουμε να κάνουμε με μια καινούρια Amiga. Είναι το γεγονός ότι ο υπολογιστής αυτός είναι πολύ περισσότερο διαφορετικός απ' ό,τι η A500+. Καινούριο design, νέες δυνατότητες, διαφορετική "φιλοσοφία" κατασκευής. Η A600 δεν είναι ό,τι ο ST1040 STE σε σχέση με τον ST ή ό,τι η A500+ σε σχέση με την παλιά A500. Απ' ό,τι φαίνεται, είναι ένα μηχάνημα που θα ακολουθήσει το δικό του δρόμο στην αγορά.

Ενα δρόμο που δεν θα... Αλλά τι να τους κάνουμε τους προλόγους; Πάμε στο μηχάνημα.

Από το νέο μηχάνημα μόνο τα πλήκτρα δείχνουν να θυμίζουν κάπως την παλιά Amiga. Κατά τα άλλα ...χαμός. Το κουτί είναι απίστευτα μικρότερο, σε σημείο που η A600 να βρίσκεται πολύ κοντά στις διαστάσεις των laptop computers. Κυριαρχεί το πληκτρολόγιο, από το οποίο λείπουν τα δέκα ξεχωριστά αριθμητικά πλήκτρα, ενώ τα τέσσερα cursor keys έχουν στριμωχτεί στην άκρη σε οριζόντια διάταξη, στα πρότυπα του παλιού C64. Ο χώρος που ελευθερώνεται στο τραπέζι μας είναι σίγουρα σημαντικός. Κοιτώντας δεξιά, διαπιστώνουμε ότι το drive έχει μετατοπιστεί προς τα πλάγια και επάνω, ενώ τα joystick/mouse ports βρίσκονται πια στα δεξιά και όχι πίσω. Στους νεωτερισμούς του μοντέλου θα πρέπει να συμπεριλάβουμε και τη νέα υποδοχή καρτών επέκτασης, η οποία έρχεται να αντικαταστήσει το υπάρχον expansion port. Μόνο που οι κάρτες επέκτασης δεν είναι όποιες κι όποιες, αλλά memory cards. Περισσότερα γι' αυτές σε λίγο. Να συμπληρώσουμε την περιγραφή αναφέροντας ότι οι υποδοχές του υπολογιστή έχουν αυξηθεί κατά δυο. Στην πίσω πλευρά διακρίνουμε το ενσωματωμένο TV modulator, το οποίο επιτρέπει στην A600 να συνδεθεί κατευθείαν με τηλεόραση, και ένα βύσμα εξόδου σήματος Ciomposite Video.

Όσο διαφορετικό είναι το εξωτερικό τόσο διαφορετικό είναι και το εσωτερικό. Δεν θα μπορούσε άλλωστε να είναι αλλιώς·οι περιορισμένες διαστάσεις απαιτούσαν νέα σχεδίαση στην πλακέτα. Όλα τα εξαρτήματα της motherboard, ακόμη και η ROM με το Kickstart, έχουν κατασκευαστεί σύμφωνα με την τεχνολογία S.M.D. (surface mounted devices: εξαρτήματα επιφανειακής τοποθέτησης) κοιτώντας δεξιά, διαπιστώνουμε ότι το drive έχει μετατοπιστεί προς τα πλάγια και επάνω, ενώ τα joystick/mouse ports βρίσκονται πια στα δεξιά και όχι πίσω και βρίσκονται κολλημένα απευθείας στην πλακέτα. Η υιοθέτηση αυτής της τεχνικής επιτρέπει τη μείωση της επιφάνειας της πλακέτας. Επίσης τα προβλήματα επαφής, που παρουσιάζονταν παλαιότερα με τα τσιπς που βρίσκονταν σε βάσεις, αποτελούν παρελθόν. Ωστόσο, υπάρχουν και μειονεκτήματα: η επισκευή των τσιπς που έχουν πάθει βλάβη υποχρεώνει το ξεκόλλημά τους από τη motherboard, διαδικασία δαπανηρή και χρονοβόρα.

Αυτό ισχύει ειδικά για τα CIA, τα τσιπς που ελέγχουν τα drives και τη σειριακή και παράλληλη θύρα και τα οποία βρίσκονται στατιστικά στην πρώτη θέση των εξαρτημάτων της Amiga με τα συχνότερα προβλήματα.





Δεν χρειάζεται, βέβαια, να πούμε ότι οι κάρτες επέκτασης των παλαιότερων μοντέλων, όπως για παράδειγμα οι κάρτες με επεξεργαστές και η AT-Once, καθώς επίσης και οι κάρτες Anti-Flicker, δεν συνεργάζονται πια στην A600, μια και δεν υπάρχει κανένα σημείο, για να συνδεθούν. Η αντικατάσταση της θύρας επέκτασης με τη θύρα υποδοχής καρτών μνήμης δεν μας κάνει ιδιαίτερα αισιόδοξους, μια και η θύρα αυτή δεν υπήρχε σε καμιά μορφή στα παλαιότερα μοντέλα και τουλάχιστον προς το παρόν είναι άχρηστη.

Αξίζει, ωστόσο, να σταθούμε λίγο περισσότερο στη θύρα υποδοχής καρτών μνήμης, μια και πρόκειται για μια καινοτομία που νομίζουμε ότι χαρακτηρίζει ολόκληρο το νέο μοντέλο. Οι κάρτες που μπορούν να συνδεθούν εκεί είναι κάρτες με ένα τσιπάκι μνήμης, RAM ή ROM. Τέτοιες κάρτες συναντούμε όλο και πιο συχνά σήμερα στους notebook υπολογιστές και τις φορητές παιχνιδομηχανές. Στην περίπτωση που η RAM είναι τύπου SRAM (static RAM), μια εσωτερική μπα-

ταρία διατηρεί τα δεδομένα της για αρκετό χρονικό διάστημα. Ίσως η θύρα αυτή να αποτελεί το βήμα της Commodore προς την πλευρά των παιχνιδομηχανών, που κερδίζουν συνεχώς έδαφος στη διεθνή αγορά. Η παραγωγή παιχνιδιών σε cartridges συνεχώς αυξάνεται και οι λόγοι είναι πολλοί: η μεγάλη ευκολία στο φόρτωμα, ο μηδενικός χρόνος για διαδικασίες load/save, η πολύ μεγάλη χωρητικότητα, η απουσία προβλημάτων στο φόρτωμα και φυσικά η απόλυτη προστασία ενάντια στους πειρατές του software. Φαίνεται ότι η Commodore θα προτείνει την A600 στο άμεσο μέλλον σαν μια καλή παιχνιδομηχανή, η οποία μπορεί ταυτόχρονα να είναι και πολύ καλός υπολογιστής. Η άποψη αυτή ενισχύεται από το γεγονός ότι η A600 μπορεί να κάνει boot και από τις κάρτες μνήμης.

Η υποδοχή μνήμης των παλαιότερων μοντέλων έχει και αυτή αντικατασταθεί (δεν έχει ευτυχώς καταργηθεί). Ωστόσο, έχει μεταφερθεί στο κάτω μέρος και προς τα επάνω και αποτελεί στην ουσία μια 80-πολική προέκταση της πλακέτας, με αλλαγμένες αρκετές διευθύνσεις. Δυστυχώς, οι κάρτες μνήμης που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή δεν θα συνεργαστούν με το νέο μοντέλο· οι δυο υποδοχές δεν είναι συμβατές. Στις θύρες, τέλος, θα πρέπει να προσθέσουμε και τη θύρα εξόδου σήματος composite FBAS (έγχρωμου) για τη συνεργασία της με τηλεοράσεις, συσκευές video κ.λπ.

ΠΛΗΣΙΑΖΟΝΤΑΣ ΣΤΟ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ

Αντίθετα με τα εξωτερικά χαρακτηριστικά της, στο εσωτερικό η A600 δεν έχει να επιδείξει μεγάλες διαφορές, σε σχέση τουλάχιστον με την A500+. Το κυρίως hardware κυριαρχείται από τα εξής τσιπ: - Denise 8373, με τις νέες δυνατότητες για υψηλότερες αναλύσεις. - Fat Agnus 8375, με δυνατότητα προσπέλασης έως και 2 MB Chip RAM. - Επεξεργαστής Motorola 68000 (συχνότητα λειτουργίας 7,14 MHz NTSC, 7,09 MHz PAL).

- Paula 8364. Στα καθήκοντά της περιλαμβάνεται ο ήχος, η μεταφορά δεδομένων από και προς τα drives, ο έλεγχος των joystick ports και ο χειρισμός των interrupts).

- Επεξεργαστής ελέγχου πληκτρολογίου 8570.

- Λειτουργικό σύστημα Kickstart 2.05 σε ROM.

- 1 MB Chip RAM σε δυο μόνο τσιπάκια (HM 514260) επάνω στην πλακέτα.

Σ' όλα αυτά έρχεται να προστεθεί και κάτι ακόμη: το κύκλωμα του TV modulator. Ξεχάσαμε μήπως κάτι; Βέβαια, δεν σας είπαμε για τον Gary. Ε, λοιπόν ο Gary... τέλος! Το γνωστό αναπόσπαστο μέλος της οικογένειας των Amiga chips είναι το πρώτο που μας εγκαταλείπει και αποσύρεται από την ενεργό δράση. Τη θέση του παίρνει ο ανανεωμένος Gayle, ο οποίος αναλαμβάνει όλα τα καθήκοντα του προκατόχου του και ένα ακόμη: τον έλεγχο του port μνήμης και του IDE-BUS interface. Το τελευταίο είναι το θαυμαστό προσόν της A600. Πρόκειται για μια θύρα, σαν κι αυτή της επέκτασης μνήμης των A500, των 44 pins, η οποία βρίσκεται επάνω στη motherboard. Εκεί συνδέεται απευθείας ένας σκληρός δίσκος των 2,5 ιντσών, τελευταίας τεχνολογίας, σαν εκείνους που συναντούμε στα laptop computers. Είναι πραγματικά αξιοθαύμαστο το γεγονός ότι η A600, παρ' όλο που είναι κατά πολύ μικρότερη από τις προηγούμενες, δέχεται εύκολα σκληρό δίσκο εσωτερικά. Το μοντέλο, που θα περιέχει και το σκληρό δίσκο, θα λέγεται A600 HD (Hard Disk).

ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ-SOFTWARE

Όσο κι αν στην περίπτωση του παρουσιαστικού μιλούμε για μια νέα Amiga, στην περίπτωση του software δεν έχουμε παρά να καλωσορίσουμε το γνωστό μας μηχάνημα. Η A600 δείχνει να είναι απόλυτα συμβατή. Ο τομέας της συμβατότητας δεν υπέστη θυσίες, παρ' όλες τις αλλαγές. Τα προγράμματα που έτρεξαν λειτουργούν κανονικά και δεν παρατηρήθηκε τίποτε το περίεργο, εκτός από ένα: την παρουσία ενός νέου device. Το νέο device καλείται με τον κωδικό cc0 και η εξέτασή του έδινε συνεχώς το μήνυμα λάθους "No disk in drive cc0:". Πρόκειται προφανώς για ένα νέο drive και μάλλον έχουμε να κάνουμε με την υποδοχή καρτών μνήμης, οι οποίες θα "εκπροσωπούνται" στο λειτουργικό από το νέο device. Το AHA δεν χρειάστηκε και πολύ, για να εξετάσει και να ανακαλύψει τα carddisk.device και card.resource, τα οποία θα πρέπει να πούμε ότι δεν βρίσκονται στη δισκέτα του Workbench 2.04. Άρα, βρίσκονται ενσωματωμένα στη ROM. Άρα, το Kickstart έχει ξανά αλλάξει. Πράγματι, συγκρίνοντας τις εκδόσεις και τους αύξοντες αριθμούς τους, παρατηρήσαμε ότι έχουμε τον αριθμό 37.300, ενώ στην A500+ είχαμε μείνει στο 0.125.

Όσο για το Workbench, τι γίνεται; Η Commodore ανακοίνωσε ότι τα νέα μοντέλα θα συνοδεύονται από μια ακόμη πιο νέα έκδοση του Workbench, του 2.05. Παρ' όλα αυτά, το νέο desktop δεν κυκλοφορεί ακόμη και η A600 παρουσιάστηκε με το Workbench 2.04 των A500+. Φυσικά, η συμβατότητα είναι πλήρης.

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΓΙΑ ΤΗΝ A600

Όπως καταλαβαίνετε, η A600 είναι σίγουρα ένα προικισμένο μηχάνημα. Ωστόσο, κανείς δεν μπορεί ακόμη να καταλάβει ακριβώς ποιο "κενό" στη σειρά των μοντέλων της ήρθε να καλύψει η Commodore. Ποια είναι η θέση της A600; Στην αρχή της σειράς, σαν η φθηνότερη Amiga; Απ' ό,τι ακούγεται δεν θα είναι κατά πολύ φθηνότερη από την A500+. Η ελάττωση του μεγέθους της είναι σημαντικό πλεονέκτημα, και ίσως η Commodore να βρίσκεται στα χνάρια ενός φορητού υπολογιστή, κάτι που όλες οι εταιρίες πια δημιουργούν και ήδη η Atari έχει κυκλοφορήσει εδώ και τρία περίπου χρόνια. Το μηχάνημα είναι συμπαγές και μικρό και εύκολα μπορεί να μετατραπεί σε laptop. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι η Commodore στοχεύει και προς την αγορά των games consoles. Μην ξεχνάμε τις κάρτες μνήμης και το TV modulator. Αλλά, τότε, ο σκληρός δίσκος τι χρειάζεται; Σίγουρα πάντως αυτό το μοντέλο δεν θα αντικαταστήσει κανένα από τα ήδη υπάρχοντα. Η απουσία ξεχωριστού αριθμητικού πληκτρολογίου και κυρίως η απουσία δυνατοτήτων επέκτασης είναι χαρακτηριστικά που δεν θα περάσουν απαρατήρητα από κανένα χρήστη που θέλει να βελτιώσει τον υπολογιστή του. Περισσότερα, βέβαια, θα μάθουμε, όταν το νέο μηχάνημα ξεκινήσει την καριέρα του στα ευρωπαϊκά computer shops και, κυρίως, όταν έρθει στη χώρα μας για μια "σκληρή" ανάκριση. Εις το επανιδείν...

Ο μαραθωνοδρόμος άνοιξε την πόρτα του Pixel. Κοίταξε με βλέμμα απλανές, άνοιξε τη χούφτα του Αντώνη και του παρέδωσε φωτογραφίες και ξένα μυστικά έγγραφα, παραδίνοντας συγχρόνως και το πνεύμα. Καθώς όλοι μας κοιτούσαμε ταραγμένοι, ο Αντώνης γύρισε με μάτια που γυάλιζαν. Έκανε scanning με τη ματιά του το χώρο. Καρφώθηκε επάνω μου. Τι έκανα πάλι; "Εσύ!" ακούστηκε μια υπόκωφη πηγαδίσια φωνή. "Amiga 600. Προ-τεστ. Ανταπόκριση από Γερμανία". "Πότε το θες;" έκανα τη μοιραία ερώτηση. Τα μάτια του άστραψαν, τα δόντια του πετάχτηκαν σουβλερά, κρύος αέρας και κεραυνοί. "Χτες!"..

ΤΑ MULTIMEDIA ΣΤΗ ΖΩΗ ΜΑΣ!

Πριν από όχι και πολύ καιρό, όταν χρησιμοποιούσαμε τη λέξη multimedia, αναφερόμασταν σε κάτι που – για τον πολύ κόσμο τουλάχιστον – ήταν απρόσιτο. Ωστόσο, και πάλι οι εξελίξεις ήρθαν τόσο γρήγορα που δεν προλάβαμε να συνειδητοποιήσουμε τι συνέβη: τα multimedia μπήκανε στη ζωή μας, και εμείς θα σας προσφέρουμε μια περιήγηση στον κόσμο τους...

• του Α. Κουτλίδη



Η επανάσταση τυπικά άρχισε στο χώρο των PCs, με την ανακοίνωση των Multimedia extensions της Microsoft για τα Windows. Ξαφνικά, συνειδητοποιήσαμε ότι τα multimedia δεν είναι πλέον για τους λίγους. Κάθε κάτοχος ενός PC μπορεί με ένα λογικό ποσό να κάνει το σύστημά του multimedia. Αρκεί (για το στοιχειώδες configuration) μία κάρτα ήχου συμβατή με τη SoundBlaster, μια έγχρωμη VGA οθόνη και μια αντίστοιχη κάρτα και ένα CD-ROM. Τρέχοντας τα multimedia Windows, έχεις πλέον στη διάθεσή σου τον έλεγχο όλων αυτών των περιφερειακών...

Μπορείς να αρχίσεις με κάποιο παιχνίδι - όπως για παράδειγμα το King's Quest V της Sierra, σε Compact Disk έκδοση. Αντί γι' αυτό, ωστόσο, μπορείς να βάλεις στο CD-ROM τη Multimedia Encyclopedia της COMPTON ή και το Mammals της National Geographic Society και να πλουτίσεις τις γνώσεις σου. Σε κάθε περίπτωση, πάντως, δεν πρόκειται ποτέ πια να δεις τον PC σου με τον ίδιο τρόπο - πρόκειται για μια εμπειρία που δεν συγκρίνεται με τίποτα άλλο. Τα 600 MB του CD-ROM, τα 256 χρώματα της VGA και τα 11 κανάλια της SoundBlaster αρκούν για να σε κάνουν να πέσεις από το κάθισμά σου, όταν συνδυάζουν τις δυνάμεις τους.

TO HARDWARE

Ας ξεκινήσουμε όμως απ' τη βάση και αφήνουμε το software για αργότερα... Ξεκινάμε με το CD-ROM. Αυτά τα χαριτωμένα μηχανήματα μπορούν να συμπεριφερθούν σαν δίσκοι πολύ υψηλής χωρητικότητας (και αρκετά υψηλής ταχύτητας, αν και αυτό διαφέρει ανάλογα με το μηχάνημα), αλλά μπορούν να λειτουργήσουν και σαν CD Players, αποδίδοντας ψηφιακό ήχο υψηλής ποιότητας.

Το πιο ενδιαφέρον είναι ότι αυτά τα δύο μπορεί να συμβαίνουν ταυτόχρονα ή, τέλος πάντων, με τέτοιο τρόπο ώστε να δίνουν την εντύπωση ότι γίνονται ταυτόχρονα. Ένα και μοναδικό CD μπορεί να μεταφέρει δεδομένα στον υπολογιστή (ας πούμε να φορτώνει τα data files ενός προγράμματος) και στα "διαλείμματα" να παίζει μουσική - την οποία μπορούμε να ακούσουμε είτε από ένα ζευγάρι ακουστικά είτε από το stereo, που είναι και το καλύτερο.

Τυπικό παράδειγμα είναι η έκδοση του Stellar 7 της Sierra για CD-ROM.

Το παιχνίδι φορτώνει κανονικά από το CD και σε κάθε μας επιλογή ενεργοποιεί κάποια συγκεκριμένη ηχητική εγγραφή στο δίσκο, παράγοντας έτσι interactive ομιλία. (Όταν λέμε interactive, δεν εννοούμε σε καμιά περίπτωση αναγνώριση φωνής.

Η ομιλία ακούγεται, όταν πατήσουμε κάποιο πλήκτρο ή κάποιο κουμπί στο ποντίκι.) Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, εφόσον δεν χρειάζεται να φορτωθούν πρόσθετες πληροφορίες, το CD αναλαμβάνει τη μουσική υπόκρουση, η οποία είναι καλύτερη απ' ό,τι έχετε ακούσει μέχρι τώρα (αφού δεν υπάρχει κανένας περιορισμός σε κανάλια ή κυματομορφές). Πολύ σημαντικό ρόλο σε ένα multimedia περιβάλλον μπορεί να παίξει και ο "μεγάλος αδελφός" του CD-ROM, το LASER DISK. Το μεγάλο του χάρισμα είναι ότι μπορεί να αποδώσει και εικόνα - και μάλιστα video εικόνα - και ήχο ταυτόχρονα, φυσικά. Μέχρι τώρα τα laser disks δεν έχουν χρησιμοποιηθεί για αποθήκευση δεδομένων, γιατί κάτι τέτοιο δεν χρειάστηκε. Η χωρητικότητα των CD-ROMs είναι υπεραρκετή για τα σημερινά δεδομένα. Ας είμαστε έτοιμοι όμως... Μπορεί να μην περιμένουμε και πολύ, για να το δούμε και αυτό!

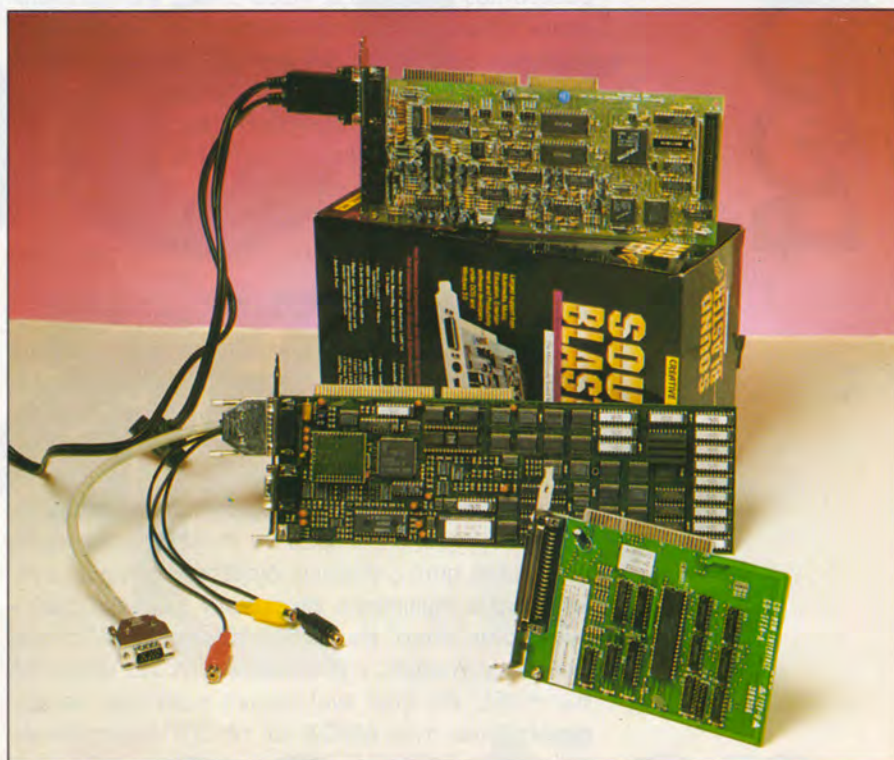
Η βασικότερη εφαρμογή που μπορεί να βρει ένα laser disk είναι η μεταφορά video εικόνας σε ένα παράθυρο της οθόνης.

Αυτό το παράθυρο δεν είναι ενεργό - ο υπολογιστής δεν ξέρει τι ακριβώς γίνεται μέσα σ' αυτό, οπότε είναι αδύνατον να ενεργοποιηθεί λ.χ. ένα mouse-driven μενού σ' αυτό το παράθυρο. Αλλά το κακό είναι πολύ μικρό...

Όλη η υπόλοιπη οθόνη (συνήθως πάνω από τα τρία τέταρτα) είναι στη διάθεσή μας για να κάνουμε ό,τι θελήσουμε (ή και ό,τι θελήσει ο κατασκευαστής του software που χρησιμοποιούμε!).

Εξάλλου, υπάρχουν και σοβαροί περιορισμοί στην ανάμειξη animated ή και στατικών γραφικών με την video εικόνα - αλλά όλα αυτά είναι προβλήματα που σύντομα θα ξεπεραστούν. Έτσι και αλλιώς, οι δυνατότητες που μας προσφέρονται με ένα laser disk εί-

Τρεις κάρτες επέκτασης, ζωτικές για τις Multimedia εφαρμογές. Από πάνω προς τα κάτω: Η SoundBlaster Pro, η Screen Machine και ο CD-ROM controller της Hitachi.



ναι ήδη πολύ μεγάλες. Ενα απαραίτητο συμπλήρωμα, για να χαρείς πραγματικά το multimedia σύστημά σου, είναι ο στερεοφωνικός ενισχυτής και τα ηχεία του. Τι να το κάνεις το CD και τη SoundBlaster, αν δεν έχεις ένα καλό μηχάνημα που να αξιοποιεί σωστά τον ήχο τους; Το καλύτερο είναι να υπάρχει και ένας μείκτης ήχου, οπότε μπορούμε να ακούμε ταυτόχρονα τον ήχο του CD και της κάρτας, χωρίς να χρειάζεται να γυρίζουμε διακόπτες κάθε τόσο στον ενισχυτή ή - ακόμα χειρότερα - να αλλάζουμε τις συνδέσεις κάθε πέντε λεπτά (μπορεί να είναι πολύ εκνευριστικό, πιστέψτε με!)

Γι' αυτούς που δεν διαθέτουν μείκτη, τα multimedia windows έχουν μια λύση. Μπορείτε στην είσοδο μικροφώνου της SoundBlaster να συνδέσετε το CD. Μετά, αρκεί να αλλάξετε μια παράμετρο στο πρόγραμμα SBMix που βρίσκεται στο παράθυρο Accesories. Μ' αυτό τον τρόπο, θα ακούτε το CD μέσω της SoundBlaster, χωρίς να χρειάζονται περαιτέρω "μανούβρες", αν και θα είναι απασχολημένη η είσοδος του μικροφώνου.

Εάν έχετε μια Video συσκευή στο σπίτι σας και ένα multimedia σύστημα παράλληλα, ίσως είναι καιρός να φωνάξετε το Video σας, για να κάνει παρέα στον υπολογιστή σας!

Στο εμπόριο κυκλοφορούν αρκετές κάρτες που μπορούν να μεταφέρουν την εικόνα από οποιαδήποτε πηγή Video στην οθόνη του υπολογιστή σας και μια από αυτές είναι και η Screen Machine της FAST (ή και η Video Screen Machine, ένα upgrade σχεδιασμένο ειδικά για multimedia εφαρμογές). Η Screen Machine είναι ένας real-time digitizer που σας επιτρέπει να έχετε στην οθόνη γραφικών ένα ειδικό παράθυρο που παρουσιάζει Video εικόνα. Το πιο ενδιαφέρον χαρακτηριστικό της κάρτας είναι ότι το παράθυρο που εμφανίζεται δεν παράγεται από την κάρτα γραφικών, αλλά από τη Screen Machine και η απεικόνιση γίνεται σε ανάλυση μέχρι 640x512, με 16,7 εκατομμύρια χρώματα (true color)! Η Screen Machine θεωρείται ένα από τα κατ' εξοχήν multimedia περιφερειακά, γι' αυτήν ακριβώς τη δυνατότητα που έχει να δημιουργεί ένα ξεχωριστό παράθυρο εικόνας από διαφορετικό μέσο (media).

Φυσικά, multimedia περιβάλλον δεν μπορεί να αναπτυχθεί μόνο στα PCs. Τα Macintosh έχουν ήδη μια μεγάλη προϊστορία στις multimedia εφαρμογές, καθώς είναι ήδη εξοπλισμένα με πολύ καλές δυνατότητες γραφικών, πολύ εξελιγμένες ηχητικές δυνατότητες και μεγάλα περιθώρια επέκτασης.

Αρκεί μια κάρτα επικοινωνίας με Video και ένα CD, για να θεωρηθεί ολοκληρωμένο multimedia board. Τα χαριτωμένα αυτά μηλαράκια διαθέτουν ήδη μια μεγάλη ποικιλία multimedia εφαρμογών και παιχνιδιών - ένα πολύ καλό παιχνίδι, μάλιστα, με όνομα Spaceship Warlock, είχε παρουσιαστεί στο τεύχος 85 του PIXEL. Θα ήταν εγκληματική παράλειψη να μην αναφερθούμε στην AMIGA και το CDTV. Αυτό το φιλάρεσκο μηχάνημα δεν θα δεχόταν με τίποτα να μείνει έξω από το χορό των multimedia και, αρκετά έγκαιρα, απόκτησε μια νέα μορφή, με CD και τηλεκοντρόλ, πετώντας μακριά το αναχρονιστικό πληκτρολόγιο. Το CDTV ήταν ένα από τα πρώτα μηχανήματα που πήρε την ονομασία "interactive multimedia" - όνομα και πράγμα, αφού η λειτουργία του CDTV εξαρτάται αποκλειστικά από τις ενέργειες του χρήστη, δικαιολογώντας απόλυτα το χαρακτηρισμό interactive.

ΤΟ SOFTWARE

Φορτώνοντας τόνους γραφικών, μουσικής και animation σε αρκετά ταλαίπωρα CD, οι σχεδιαστές τού - βασικά ψυχαγωγικού - software του CDTV δημιούργησαν μερικά τουλάχιστον εντυπωσιακά δείγματα multimedia διασκέδασης. Και, μια και θίχτηκε και αυτό το θέμα, ας ρίξουμε μια ματιά στο software που κυκλοφορεί για την εκμετάλλευση των multimedia boards.

Οι τρεις βασικότερες εφαρμογές που έχουν βρει τα multimedia συστήματα μέχρι σήμερα είναι στην εκπαίδευση, σε παρουσιάσεις και στην ψυχαγωγία. Αν και μπορεί να φανεί περίεργο σε μερικούς, ο τομέας που έχει παρουσιάσει τη μεγαλύτερη επιτυχία είναι τα παιχνίδια!

Στον τομέα της εκπαίδευσης και των παρουσιάσεων έχει γίνει αρκετή δουλειά και το σημαντικότερο είναι ότι έχουν κυκλοφορήσει κάποια ολοκληρωμένα πακέτα ανάπτυξης interactive multimedia παρουσιάσεων. Αυτά τα προγράμματα επιτρέπουν να συνδυάσεις εκτελέσιμα αρχεία animation και ήχου και αρχεία γραφικών διαφόρων format και να κληθούν με κάποια συγκεκριμένη σειρά, δημιουργώντας την τελική παρουσίαση, της οποίας η ροή μπορεί να επηρεαστεί από τις ενέργειες του χρήστη. Μ' αυτόν τον τρόπο μπορούν να κατασκευαστούν εκπαιδευτικά προγράμματα, που να παρουσιάζουν λ.χ. τη λειτουργία μιας φωτογραφικής μηχανής.

Στην οθόνη εμφανίζεται μια φωτογραφική κάμερα και με τον cursor του ποντικιού μπορούμε να αλλάξουμε το διάφραγμα και την ταχύτητα, να οπλίσουμε τη μηχανή και να τραβήξουμε φωτογραφίες.

Το αποτέλεσμα της φωτογράφησης εμφανίζεται άμεσα, ενώ, αν κάνουμε κάποιο λάθος, το πρόγραμμα μας ενημερώνει και μας λέει ποιος είναι ο σωστός τρόπος. Είναι προφανείς οι εφαρμογές που μπορούν να βρουν τέτοια προγράμματα στην εκπαίδευση, εφόσον, για να το χρησιμοποιήσει κανείς, δεν χρειάζεται σχεδόν καμιά γνώση χειρισμού υπολογιστών.

Η τελευταία κατηγορία εφαρμογών είναι οι "επιδείξεις".

Πρόκειται για προγράμματα τύπου DEMO, που στις περισσότερες περιπτώσεις δεν έχουν κανένα interaction με το χρήστη, αλλά παρουσιάζουν - με διαφημιστικό χαρακτήρα συνήθως - κάποιο θέμα.

Τα multimedia μπήκαν στη ζωή μας, λοιπόν. Εσείς τι περιμένετε; Υπάρχει κάποιο multimedia board που σας περιμένει... Το παράθυρο για το 2000 έχει ήδη ανοίξει!

The **r**eckless

The **r**estless

The **r**esurection

ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ ΤΟΥ **ΜΥΘΟΥ**

	ΔΕΥΤΕΡΑ – ΤΡΙΤΗ – ΤΕΤΑΡΤΗ – ΠΕΜΠΤΗ – ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
7-9	rock • on • day
9-11	κορίτσια για φίλημα
11-1	rock όραμα
1-3	Booze • zone
3-4	η γλυκειά συμμορία
4-6	rock siesta
6-7	επικίνδυνη ζώνη
7-8	rock μπαλάντες • η ώρα των ακροατών
8-10	night train
10-3	JAZZ FM

	ΣΑΒΒΑΤΟ	ΚΥΡΙΑΚΗ
8-10	Greenpeace time	Εραστής του βινυλίου
10-12	Σκηνές ροκ	τα 45άρια του Charly
12-2	Διαμάντια και σκουπίδια	Rock n'roll is here to stay
2-4	Η καλύβα του μπάρμπα-Ροκά	Rock αποχρώσεις
4-6	Rock tracks	Μεταλλικές ριπές
6-7	το τρελλό θηριοτροφείο	
7-9	κύματα πανικού	
9-10	rock έξοδος	
10-3	JAZZ FM	
3-7		

Κάθε βράδυ: **νύχτα στους 102.4**

Κάθε μέρα: **rock μουσικές ειδήσεις ανά μία ώρα**

BOOZE Club Gallery

Rock on 102.4

rock reaction

Αυτό λοιπόν δεν έχει ξαναγίνει. Πού ακούστηκε γορίλας να ζητάει δώρο για τα γενέθλιά του! Και, ακόμα περισσότερο, να ζητάει για δώρο να αποκτήσει φωνή! Και όμως, είναι αλήθεια. Ο θηλυκός γορίλας που δείχνει να έχει την εντύπωση ότι είναι άνθρωπος, ακούει στο όνομα Κοκό και έχει και αυτός τη συμμετοχή του στο πρόγραμμα Vivarius. Σε ένα τόσο διαφορετικό γορίλα, είναι πολύ δύσκολο να αρνηθείς οτιδήποτε - έτσι, οι τεχνικοί της Apple βάλθηκαν να αναπτύξουν ένα σύστημα τεχνητής ομιλίας, τέτοιο ώστε να μπορεί η Κοκό να το χρησιμοποιήσει.

Το πρόβλημα δεν ήταν καθόλου απλό και τα φυσικά προσόντα της Κοκό το έκαναν ακόμη πιο περίπλοκο. Ένας γορίλας - όσο έξυπνος και αν είναι - είναι πάντα ένας γορίλας, και σαν τέτοιος δεν υπάρχει καμιά περίπτωση να συνειδητοποιήσει ότι ο υπολογιστής είναι ευαίσθητο μηχάνημα και δεν κάνει να ακουμπάει και τα 118 κιλά της επάνω στο πληκτρολόγιο. Η Κοκό συνηθίζει να φέρνει βόλτες μέσα στο κλουβί της με ταχύτητα 30 χιλιόμετρα την ώρα - και αν πέσει πάνω σε κάποιο αντικείμενο με αυτή την ταχύτητα, τα αποτελέσματα θα είναι καταστροφικά. Το συμπέρασμα είναι ότι η Κοκό χρειάζεται έναν υπολογιστή ανθεκτικό περίπου όσο και ένα άρμα μάχης - πρόβλημα που προστέθηκε στους ήδη αρκετούς μπελάδες των τεχνικών της Apple. Παρ' όλ' αυτά, τα κατάφεραν. Χρησιμοποιώντας έναν Apple Macintosh με ειδικά κατασκευασμένο software (ένα πρόγραμμα σύνθεσης ομιλίας που ο κατασκευαστής του, ο Yager, ονόμασε Lingo), σκληρό δίσκο χωρητικότητας 40 MBytes και 8 MBytes μνήμης, έδωσαν λύση στο πρόβλημα της σύνθεσης ομιλίας - αλλά δεν είχαν δώσει ακόμη τη λύση στο πρόβλημα της πρόσβασης της Κοκό στο μηχάνημα. Τελικά, ο μηχανικός Tom Ferrara κατασκεύασε μια κεντρική μονάδα χρησιμοποιώντας συμπαγές αλουμίνιο για το εσωτερικό και πολυκαρβονικά φύλλα για το κάλυμμα. Ολόκληρη η μονάδα τοποθετήθηκε σε ύψος 29 ιντσών από το πάτωμα, πάνω στο οποίο βιδώθηκε με σταθερές συνδέσεις.

Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές χρησιμοποιούνται εδώ και αρκετά χρόνια στα πειράματα που γίνονται για την εξακρίβωση της νοημοσύνης των ζώων. Το πρόγραμμα Vivarium που χρηματοδοτείται από την Apple έχει ως στόχο του την κατανόηση της φυσικής νοημοσύνης.

• του Απόλλωνα Κουτλίδη

Ο μοναδικός τεθωρακισμένος Macintosh στον κόσμο δέχεται στοιχεία εισόδου από την οθόνη, στην οποία εμφανίζονται εβδομήντα "πλήκτρα". Πάνω σε κάθε "πλήκτρο" υπάρχει και από μία έγχρωμη εικόνα που αντιπροσωπεύει μια από τις 600 περίπου συμβολοποιημένες έννοιες της γλώσσας ASL με την οποία έχει μάθει να "μιλάει" η Κοκό. Η οθόνη είναι εξοπλισμένη με ένα ειδικό φίλτρο, ευαίσθητο στο άγγιγμα, και κάθε φορά που η Κοκό θα ακουμπήσει ένα σημείο πάνω στην οθόνη (σημείο που αντιστοιχεί σε κάποιο από τα εβδομήντα "κουμπιά"), ο υπολογιστής αναγνωρίζει το αντίστοιχο νόημα ASL και αποθηκεύει τη μετάφρασή του στη μνήμη. Αφού η Κοκό ολοκληρώσει την πρότασή της (με όσα ASL νοήματα θέλει), ακουμπάει κάποιο ειδικό σημείο επάνω στην οθόνη και ολόκληρη η πρόταση ακούγεται με τη φωνή που επέλεξε η Κοκό.

Η ιστορία της επιλογής της φωνής με την οποία θα αποκτούσε ομιλία η Κοκό έχει πολύ ενδιαφέρον. Έβαλαν την Κοκό να ακούσει αρκετές φωνές. Η πρώτη φωνή που άκουσε ανήκε σε μία από τις εκπαιδεύτριές της - έτσι η Κοκό απάντησε (στη συμβολική γλώσσα, με νοήματα) "Me girl know" (εγώ κορίτσι ξέρω). Για όλες τις φωνές που δεν αναγνώριζε, απάντησε "Rotten" (απαίσιο). Όταν, μετά από αρκετές δοκιμές, βρέθηκε κάποια φωνή που να της αρέσει, η Κοκό δήλωσε "Gorilla myself good" (Γορίλας εμένα καλό).

ΓΟΡΙΛΕΣ ΚΑΙ... ΜΗΛΑ

Πώς ένας υπολογιστής μπορεί να καλλιεργήσει την επικοινωνία ενός γορίλα με τον άνθρωπο.



Εξάλλου, όταν πρωτοεμφανίστηκαν οι τεχνικοί της Apple και της συστήθηκαν με τη φράση "Είμαστε από την Apple", η Κοκό (που μπορεί να καταλάβει πάνω από χίλιες λέξεις της ανθρώπινης ομιλίας) κατάλαβε λάθος και άρχισε να ψάχνει τους χαρτοφύλακες και τις τσάντες τους, ελπίζοντας να βρει κάποιο μήλο, που είναι ένα από τα αγαπημένα της φρούτα! Η τεχνολογία στην υπηρεσία των ζώων; Γιατί όχι - στο κάτω κάτω, πολύ την έχουμε μονοπωλήσει ήδη! Πού ξέρετε, έτσι που πάνε τα πράγματα μπορεί σε μερικά χρόνια το σκυλάκι ή το γατάκι σας να σας ζητάει με ψηφιακή φωνή να το πάτε βόλτα ή ακόμη και να σας δηλώνει ότι το κανάλι που παρακολουθείτε στην τηλεόραση δεν του αρέσει και θέλει να το αλλάξετε! Είναι πολύ πιθανόν να μην αρέσει και πολύ σε μερικούς αυτή η προοπτική, αλλά είναι ακόμη απλώς μια προοπτική.

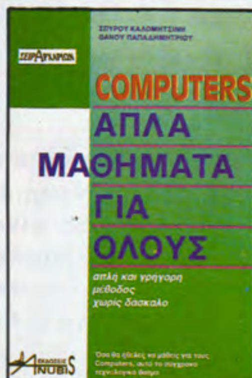
Τέλος πάντων, η πρόοδος είναι πάντα πρόοδος και κανείς δεν μπορεί να την απορρίψει, ειδικά όταν παρουσιάζεται με τόσο χαριτωμένη μορφή!

ANUBIS

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

BOOKSTORE

Αποκτήστε τα Best Sellers της Πληροφορικής



Απλά Μαθήματα

Σ. Καλομητσίνη-Θ. Παπαδόπουλου

Από τη σειρά αρχαρίων, ένα πρακτικό ανανεωμένο βιβλίο για την εξοικείωσή σας με το "περιβάλλον" των Η/Υ. Σας προσφέρει τις θεμελιώδεις γνώσεις για τον τρόπο λειτουργίας, τις δυνατότητες και το χειρισμό ενός computer.

Τιμή: 1.900 δρχ. Κωδικός: ΑΑ 0001



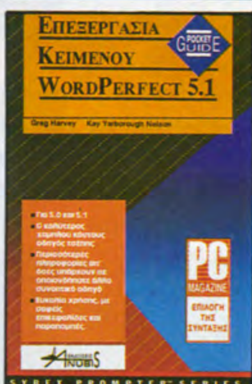
Windows 3 Power Tools *

The Le Blond group / Μετάφραση: Γ. Πατρίκος

Διεισδύστε στην ισχύ των Windows, με εκπληκτική ευκολία. Ενα βιβλίο που σας διευκολύνει να κατανοήσετε το ιδιαίτερα χρήσιμο Windows 3. **Συνοδεύεται από μία δισκέτα προγραμμάτων 1,44 MB** με τρία σημαντικά προγράμματα shareware. Μία ολοκληρωμένη έκδοση, σταθερή πηγή πληροφοριακών στοιχείων, για να εκμεταλευθείτε, διαχρονικά, τις δυνατότητες του προγράμματος.

Τιμή: 6.800 δρχ. Κωδικός: ΑΑ 0004

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ



Επεξεργασία κειμένου Word Perfect 5.1

G. Harvey-K. Y. Nelson Μετ.: Α. Καλέκα

Η νέα έκδοση του Word Perfect 5.1 σε εύχρηστη μορφή οδηγού τσέπης. Χρήσιμα πληροφοριακά στοιχεία και απλουστευμένη γραφή για να κατανοήσετε, χωρίς δυσκολία, το πρόγραμμα. Με λειτουργικό ευρετήριο όλων των εντολών και ακριβείς οδηγίες πληκτρολόγησης. Ο πιο πλήρης οδηγός για να μάθετε το Word Perfect 5.1.

Τιμή: 1.500 δρχ. Κωδικός: ΑΑ 0007



Windows 3.0

M. L. Moseley / Μετάφραση: Σ. Γκίκας

Περιεκτική έκδοση σε μορφή οδηγού τσέπης. Καλύπτει όλες τις εντολές και λειτουργίες του νέου περιβάλλοντος Windows 3.0 αλλά και τις εφαρμογές που συνδέονται άμεσα με αυτό, όπως Clipboard, File Manager κ.λπ. Ακόμα, περιγραφή των δυνατοτήτων του Help των Windows. Μάθετε λεπτομερώς, όλες τις δυνατότητες της νέας έκδοσης των Windows.

Τιμή: 1.500 δρχ. Κωδικός: ΑΑ 0008



DOS 5.0

Αφροδίτης Παπαγιαννοπούλου

Χρήσιμος σύμβουλος για ότι αφορά τη νέα έκδοση 5.0. Πλήρης κατάλογος εντολών του DOS • Αναλυτικές παρουσιάσεις διακοπτών και παραμέτρων • Ειδικές εντολές • Νέος κειμενογράφος πλήρους οθόνης Edit • Οι λειτουργίες του νέου γραφικού περιβάλλοντος Shell και του Task Swapper.Αποκτήστε γνώση του DOS χωρίς ιδιαίτερο κόπο.

Τιμή: 1.500 δρχ. Κωδικός: ΑΑ 0002



DOS 5 *:

R. Ashley-J. N. Fernandez
Μετάφραση: Α. Νικολαΐδης

Μέθοδος εκμάθησης χωρίς δάσκαλο της βελτιωμένης έκδοσης του DOS. Λεπτομερής, σταδιακή διδασκαλία και κατατοπιστικές οδηγίες για τη βαθμιαία εξοικείωσή σας με το πρόγραμμα. Ακόμα, ασκήσεις και αυτοέλεγχοι, εκτενές λεξικό ορολογίας καθώς και χρήσιμο υλικό αναφοράς. Σας διευκολύνει να αποκτήσετε ολοκληρωμένη γνώση του DOS 5.

Τιμή: 3.400 δρχ. Κωδικός: ΑΑ 0003

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ

ΔΕΛΤΙΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ
ANUBIS BOOKSTORE

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... **ΠΟΛΗ** ....

Τ.Κ .... **ΤΗΛΕΦΩΝΟ** .... **ΗΛΙΚΙΑ** ....

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

....

ΤΙΤΛΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ	ΚΩΔ.	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ	ΣΥΝΟΛ. ΑΞΙΑ

Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 4%

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

* Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις λάβω το βιβλίο.
* Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.



SOFTWARE FLASH

SPACE GUN

Το γραφικό διάστημα

Καιρός να απλουστεύσουμε τα πράγματα. Καιρός για ένα παιχνίδι, όπου οι κακοί είναι γνωστοί, ο καλός είστε εσείς και πρέπει να σκοτώσετε τους κακούς. Όχι άλλα adventures και γρίφοι...

Το "Space Gun" είναι ένα παιχνίδι τύπου "Operation Wolf" ή μάλλον "Operation Thunderbolt", μια και εκτός από τα τμήματα, όπου η οθόνη σκρολάρει πλάγια, διαθέτει και τμήματα, όπου η οθόνη σκρολάρει προς το μέρος σας. Όποια και αν είναι όμως η μορφή του επιπέδου που παίζετε, ο στόχος σας είναι πολύ καλά καθορισμένος:

Να σκοτώσετε τους εξωγήινους που εμφανίζονται από όλες τις πλευρές και σε όλα τα δυνατά σχέδια και χρώματα και να φθάσετε στην κάψουλα διαφυγής.

Θα πρέπει επίσης να σώσετε και έναν αριθμό ομήρων, το οποίο σημαίνει ότι θα πρέπει να προσέχετε πού πέφτουν οι σφαίρες σας, γιατί οι όμηροι δεν είναι άτρωτοι σ' αυτές. Ένας επιπλέον λόγος που επιβάλλει να πυροβολείτε με σύνεση είναι το ότι τα πυρομαχικά σας είναι περιορισμένα και οι πράσινες λάμπες - οι οποίες κρύβουν bonus icons που μεταφράζονται σε πυρομαχικά - δυσεύρετες.

Συνολικά το "Space Gun" είναι ένα αρκετά καλό Shoot 'em up, το οποίο δεν διαθέτει βέβαια πρωτοτυπία, διαθέτει όμως καλό gameplay, γραφικά και ήχο.

Το two player game σαφώς προσθέτει στο παιχνίδι, κάνοντάς το ιδανικό για τους φίλους του είδους, που δεν βρίσκουν πολλά καλά shoot 'em ups αυτή την εποχή.





HEART OF CHINA



Βρισκόμαστε στη δεκαετία του ΄30 και η κόρη ενός Αμερικανού γαιοκτήμονα έχει απαχθεί και μεταφέρθηκε κάπου στην Κίνα, όπου κατά πάσα πιθανότητα θα θανατωθεί. Και μια και εσείς τραβήξατε το καμένο σπίρτο, θα πρέπει να προσπαθήσετε να τη σώσετε.

Αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να κάνετε ένα μακρινό ταξίδι στην Κίνα και κατόπιν να βρείτε το κρησφύγετο των απαγωγέων και να σώσετε την άτυχη κοπέλα. Κάθε ένας από τους στόχους αυτούς έχει τους δικούς του κινδύνους και αρκετούς γρίφους, τους οποίους πρέπει να λύσετε.

Θα πρέπει λοιπόν να ξεχωρίσετε τους καλούς από τους κακούς, να κάνετε τις σωστές ενέργειες για να σας βοηθήσουν κάποιοι και να αποφύγετε τις πολλές κακοτοπιές.

Το περιβάλλον σας είναι πολύ ελκυστικό με τα θαυμάσια γραφικά που διαθέτει, ο ήχος σε καλά επίπεδα και το gameplay εθιστικό. Μην καθυστερείτε λοιπόν ούτε στιγμή:

Υπάρχουν πολλά να κάνετε, μέχρι να φτάσετε στην καρδιά της Κίνας...



ADVANTAGE TENNIS

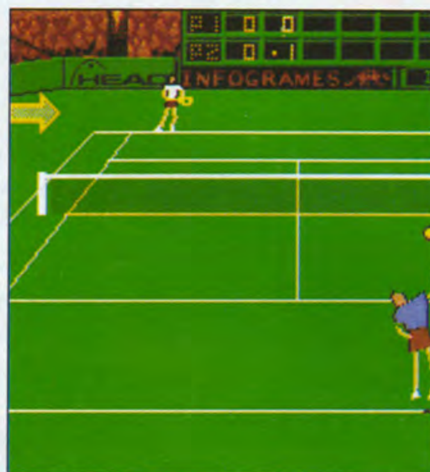
Μετά από μια σχετικά μεγάλη περίοδο ηρεμίας στην παραγωγή tennis simulators η Infogrames αποφάσισε ότι αρκετά μείναμε ήσυχοι και ήρθε συνεπώς η ώρα για το καινούριο παιχνίδι, όπου μπορούμε να φτάσουμε στο νούμερο ένα της παγκόσμιας κατάταξης, αρχίζοντας βέβαια από μια λιγότερο καλή θέση, στην περίπτωσή μας το νούμερο 100.

Ο τρόπος με τον οποίο κερδίζετε πόντους και ανεβαίνετε στην κατάταξη είναι να συμμετέχετε σε τουρνουά και να κερδίζετε τους αγώνες.

Πριν όμως δώσετε τον πρώτο επίσημο αγώνα σας, θα ήταν καλό να προπονηθείτε, αν δεν θέλετε το ταμπλό να γράψει το ταπεινωτικό "0–6, 0–6, 0–6". Στην προπόνηση θα έχετε την ευκαιρία να βελτιώσετε τις επιδόσεις σας σε όλα τα χτυπήματα που έχετε δει σε αγώνες τένις, όπως forehands, backhands, smashes, top-spin lobs, κ.λπ.

Όπως καταλαβαίνετε, το παιχνίδι έχει μια πολύ ικανοποιητική συλλογή από κινήσεις, επιθετικές και αμυντικές, οι οποίες είναι μάλιστα ρεαλιστικά υλοποιημένες και το καλό είναι ότι παρά το πλήθος αυτών των κινήσεων το gameplay δεν είναι πολύπλοκο.

Η απεικόνιση του γηπέδου είναι αυτή

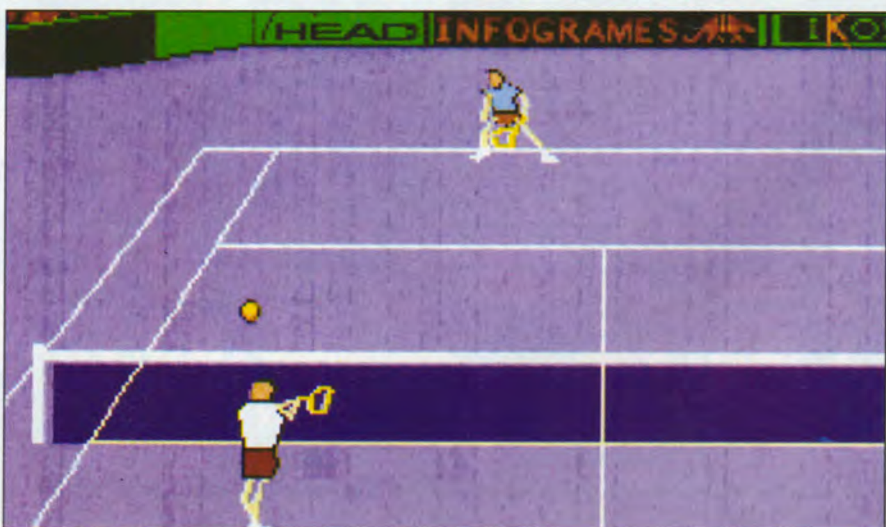


που έχουμε συνηθίσει στα περισσότερα παιχνίδια τένις, δηλαδή πίσω από τον έναν παίκτη και κάπως ψηλά και η κίνηση τόσο της μπάλας όσο και των παικτών είναι πολύ καλή.

Ευχάριστη έκπληξη ο ήχος, με τις πιο ρεαλιστικές αναπηδήσεις μπάλας που έχουμε ακούσει, το πλήθος να χειροκροτά τις καλές προσπάθειες και το διαιτητή να αναγγέλλει τα σκορ.

Το gameplay τέλος είναι και αυτό πολύ καλό.

Σίγουρα θα χρειαστείτε αρκετή προπόνηση, πριν σταθείτε αξιοπρεπώς σε ένα τουρνουά και ακόμη περισσότερο χρόνο πριν το "Game, Set and Match" του διαιτητή σας φέρει στο νούμερο ένα, αλλά πραγματικά αξίζει τον κόπο να προσπαθήσετε.



STEVE McQUEEN WESTPHASER

Αν και ο πρωταγωνιστής στο παιχνίδι αυτό είναι ο Steve McQueen, δεν πρόκειται για κάποιο σπαγγέτι - γουέστερν, αλλά για ένα παιχνίδι τύπου Operation Wolf, όπου ο γνωστός πρωταγωνιστής παίζει το ρόλο του κυνηγού επικηρυγμένων, τους οποίους θέλει να παραδώσει στον τοπικό σερίφη νεκρούς ή πεθαμένους.

Στο βγαλμένο από την άγρια Δύση σκηνικό εμφανίζονται παράνομοι που θέλουν να σας χαρίσουν καυτό μολύβι, καθώς και αθώοι πολίτες.

Η πρώτη κατηγορία πρέπει να χτυπιέται πριν εφαρμόσει τις σκέψεις της, ενώ η δεύτερη απλά σας εμποδίζει να πυροβολείτε συνεχώς και προς κάθε κατεύθυνση.

Σκοτώστε αρκετούς απλούς παρανόμους και θα εμφανιστεί κάποιος από τους θρύλους της παρανομίας για μονομαχία μέχρι θανάτου...

Το "Steve McQueen Westphaser" διαθέτει καλά γραφικά και ήχο και το gameplay που θα περιμένατε. Συγκριτικά όμως με άλλα παιχνίδια του είδους μάλλον υστερεί.

Αν και το όνομα στον τίτλο του αποτελεί από μόνο του μια διαφήμιση, θα έπρεπε να είχε δοθεί ανάλογη προσοχή και στο ίδιο το παιχνίδι.





DYNABLASTER

Όσοι συχνάζουν στις αίθουσες των arcades θα είχαν ήδη την τιμή να συναντηθούν με το "Dynablaster". Τώρα χάρη στη UBI Soft θα έχουν την ευκαιρία να το γνωρίσουν και όσοι δεν είχαν ως τώρα την ευκαιρία, αλλά και οι ήδη γνώστες να ασχοληθούν συστηματικότερα, μια και ο υπολογιστής δεν βγάζει μήνυμα της μορφής "Insert coin to start".

Η ιδέα πίσω από το "Dynablaster" είναι πολύ απλή.

Ελέγχετε κάτι σαν ανθρωπάκι μέσα σε μια πίστα γεμάτη από τούβλα και εχθρικά όντα και στόχος σας είναι να καταστρέψετε όλα τα εχθρικά όντα, χωρίς αυτά να έλθουν σε επαφή μαζί σας.

Για να το κατορθώσετε αυτό, θα πρέπει να τοποθετείτε βόμβες σε κατάλληλα σημεία, έτσι ώστε η έκρηξή τους, που απλώνεται προς τέσσερις κατευθύνσεις, να βρει κάποια από τα πλάσματα αυτά στην περιοχή δράσης της.

Θα πρέπει όμως να προσέχετε, γιατί η έκρηξη καταστρέφει εκτός από τους εχθρούς σας και εσάς τον ίδιο, καθώς και μια ειδική κατηγορία από τούβλα.

Από την όλη υπόθεση δεν θα μπορούσαν βέβαια να λείψουν τα bonus icons, τα οποία αυξάνουν την ισχύ της έκρηξης και σας επιτρέπουν να αφήνετε περισσότερες βόμβες ταυτόχρονα ή αυξάνουν την ταχύτητά σας.

Αν και η ιδέα πίσω από το "Dynablaster" φαίνεται (και είναι) απλή και μερικοί θα πιστέψουν ότι σύντομα θα βαρεθούν, τα πράγματα είναι πολύ διαφορετικά: είναι πολύ εθιστικό και μετά από το πρώτο παιχνίδι δύσκολα θα αφήσετε το joystick.

Στο γεγονός αυτό, εκτός από το gameplay, συμβάλλουν επίσης τα πολύ καλά γραφικά και ο άψογος ήχος που διαθέτει το παιχνίδι. Η επιστροφή της UBI Soft μετά από αρκετό καιρό ήταν πραγματικά εντυπωσιακή.



THE MANAGER

Η αγωνία του πάγκου



Σίγουρα έχει περάσει αρκετός καιρός από τότε που είχαμε δει το τελευταίο καλό παιχνίδι που σας έφερνε στη θέση του μάνατζερ μιας ποδοσφαιρικής ομάδας, το "the Manager" όμως έρχεται να αλλάξει την κατάσταση αυτή.

Όπως όλα τα παιχνίδια του είδους, το "the Manager" σας δίνει απόλυτο έλεγχο πάνω στην ομάδα σας, από το ποιες μεταγραφές θα κάνετε, πληρώνοντας αστρονομικά ή όχι ποσά, μέχρι να καθορίζετε το πόσο θα προπονηθούν οι παίκτες σας σε κάθε τομέα και τη σύνθεση της ομάδας σας σε κάθε αγώνα.

Το αποτέλεσμα των επιλογών σας θα το δείτε σε highlights του αγώνα. Φροντίστε βέβαια τα αποτελέσματα να είναι καλά, γιατί η διοίκηση της ομάδας και οι οπαδοί δεν θα ανεχτούν αποτυχίες.

Όπως και στην πραγματική ζωή (στη χώρα μας τουλάχιστον), η απόσταση μεταξύ της κορυφής και της αποτυχίας είναι πολύ μικρή για έναν προπονητή.



MERCENARY III
THE DION CRISIS

Πριν από δύο περίπου χρόνια εμφανίστηκε το Mercenary και είχε αποσπάσει καταπληκτικές κριτικές. Αργότερα εμφανίστηκε ο διάδοχός του με ανάλογη υποδοχή. Το "Mercenary III", που εμφανίζεται σήμερα, έχει έτσι μια πολύ βαριά κληρονομιά στις πλάτες του και δυστυχώς δεν καταφέρνει να σταθεί στο ύψος του.

Για να είμαστε βέβαια δίκαιοι το "Mercenary III" βρίσκεται στην κατηγορία "αρκετά έως πολύ καλό".

Η αποστολή σας είναι να αποδείξετε ότι ο PC Bill, που θέτει ξανά υποψηφιότητα για πρόεδρος, είναι διεφθαρμένος, με το να βρείτε τα κατάλληλα έγγραφα. Αυτό σημαίνει ψάξιμο σε περιοχές, όπου κάτι τέτοιο απαγορεύεται με τις αναμενόμενες συνέπειες. Από άποψη γραφικών και ήχου το παιχνίδι τα καταφέρνει αρκετά καλά, όπως και στο gameplay. Σίγουρα όμως θα περιμένουμε περισσότερα από ένα διάδοχο του "Mercenary".



WINGS OF FURY II

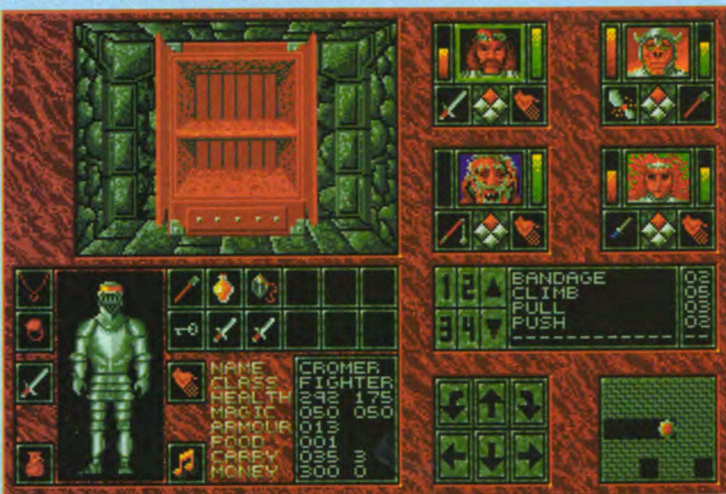
Βρισκόμαστε στο χρόνια του Β' Παγκοσμίου πολέμου και οι Ιάπωνες δουλεύουν πολύ σκληρά, εγκαθιστώντας βάσεις σε νησιά, έτσι ώστε να μπορούν να καταφέρνουν πιο αποτελεσματικά χτυπήματα στους αντιπάλους τους. Η εξέλιξη αυτή φυσικά δεν είναι καθόλου ευχάριστη και πρέπει να ληφθούν δραστικά μέτρα, αν πρέπει να μη χαθεί ο πόλεμος. Ο τρόπος δράσης αποφασίστηκε να είναι επιδρομές από αεροπλανοφόρα, μια και ο χώρος που πρέπει να καλυφτεί είναι πολύ μεγάλος για να χρησιμοποιηθεί άλλη μορφή επίθεσης. Εσείς αναλαμβάνετε δράση από το σημείο όπου το αεροπλανοφόρο έχει προσεγγίσει το νησί και απαιτείται ένας θαρραλέος πιλότος να πετάξει μέσα από τις εχθρικές γραμμές και να καταστρέψει τα πάντα. Θα πρέπει λοιπόν να εξοπλίσετε το αεροπλάνο σας με ρουκέτες, βόμβες ή τορπίλες, ό,τι πιστεύετε ότι είναι καλύτερο για τη συγκεκριμένη αποστολή και να ξεκινήσετε. Θα χρειαστεί να προσέξετε πολύ για να περάσετε μέσα από τα εχθρικά αεροσκάφη και τα αντιαεροπορικά πυρά, μένοντας ανέπαφος, ενώ ταυτόχρονα θα πρέπει να ρίχνετε το θανάσιμο φορτίο σας στα σωστά σημεία. Όταν έχετε καταστρέψει ικανό αριθμό στόχων, επιστρέψτε στην πλωτή βάση σας για να μεταφερθείτε σε κάποιον καλύτερα οχυρωμένο στόχο. Το "Wings of Fury II" προσπάθησε να προσεγγίσει από την arcade πλευρά ένα σενάριο που έχει κατά κόρον χρησιμοποιηθεί σε simulations. Το αποτέλεσμα θα μπορούσε να 'ταν πολύ καλύτερο αν δεν ήταν τόσο απλό, αλλά οι προγραμματιστές είχαν φροντίσει να έχει το gameplay περισσότερη ποικιλία και ενδιαφέρον, ενώ σίγουρα δεν θα έβλαπτε εάν τα γραφικά και ο ήχος ήταν καλύτερης ποιότητας...

ABANDONED PLACES

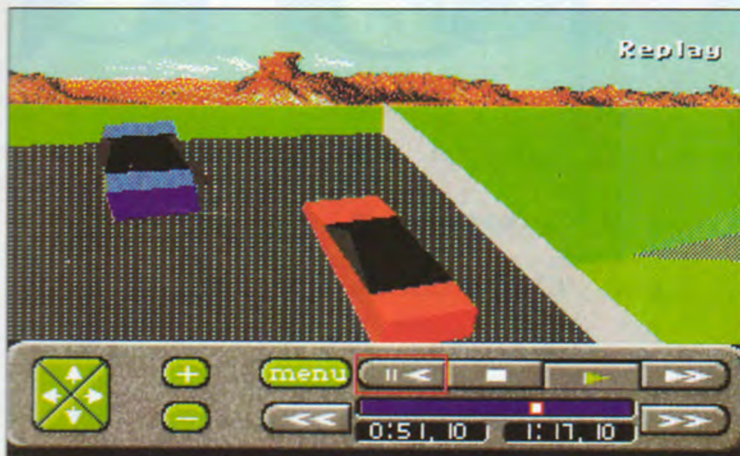
Ο Bronagh, πρίγκιπας του κακού, και οι απαίσιοι ακόλουθοί του έχουν φέρει τον τρόμο και τη δυστυχία σε μια ολόκληρη περιοχή. Φρόντισαν μάλιστα να εξασφαλιστούν όσο το δυνατό περισσότερο με το να... καταψύξουν τους ήρωες της περιοχής, τους μόνους ικανούς να δώσουν ένα τέλος στην κυριαρχία τους και να τους φυλακίσουν στα βάθη τους βουνού Silverreach. Οι σοφοί της περιοχής κατάφεραν να μαζέψουν αρκετή δύναμη, για να ξεπαγώσουν μόνο τέσσερις από τους ήρωες, αλλά και αυτοί θα είναι εξασθενημένοι από την πολυετή κατάψυξή τους. Μια και όμως είναι η μόνη ελπίδα του τόπου, δεν έχετε πολλά περιθώρια εκλογής....

Θα αναλάβετε έτσι να οδηγήσετε την ομάδα αυτή μέσα από μπουντρούμια, δάση και πόλεις για να φτάσετε τελικά στο στόχο σας που είναι ο τερματισμός της βασιλείας του Bronagh. Οι μάγοι, οι ιδιοκτήτες πανδοχείων, καθώς και οι έμποροι των περιοχών δεν θα αρνηθούν να σας βοηθήσουν, αν έχετε το κατάλληλο αντάλλαγμα....

Το "Abandoned places" είναι ένα ακόμη καλό RPG, χωρίς όμως να διαθέτει κάτι που θα το κάνει ξεχωριστό. Το σύστημα ελέγχου, δανεισμένο από το Dungeon Master, δουλεύει καλά και έτσι το παιχνίδι παίζεται άνετα. Τα γραφικά, δυστυχώς, έχουν παραμεληθεί και ο ήχος είναι απλά καλός. Μόνο για φανατικούς του είδους...



4D SPORTS DRIVING



Άλλο ένα παιχνίδι προστίθεται στη σειρά "4D Sports" της Mindscape που αποτελείται από 3D παιχνίδια, τα οποία, σύμφωνα με την κατασκευάστρια εταιρία, έχουν την επιπλέον διάσταση της ρεαλιστικότητας. Αυτό μπορεί βέβαια να μην είναι απόλυτα ακριβές, μια και, για παράδειγμα, το αυτοκίνητό σας είναι ένα μοντέλο που μπορεί να προσγειωθεί χωρίς πρόβλημα από οποιοδήποτε άλμα ανεξάρτητα από τη γωνία προσγείωσης. Πέρα από αυτά όμως μπορείτε να διαλέξετε την πίστα, στην οποία θα διαγωνιστείτε, που θα περιέχει διάφορα επικίνδυνα νούμερα που πρέπει να εκτελέσετε και το αν θα διαγωνιστείτε ενάντια στο χρόνο ή ενάντια σε έναν αντίπαλο που ελέγχεται από τον υπολογιστή. Μπορείτε επίσης να διαλέξετε τα αυτοκίνητό σας, καθώς και το αυτοκίνητο του αντιπάλου σας, κανονίζοντας έτσι ποιος θα έχει το πλεονέκτημα στην κούρσα αυτή. Τα γραφικά βρίσκονται σε ικανοποιητικά επίπεδα, αν και θα μπορούσαν να είναι πολύ καλύτερα, και ο ήχος είναι μετριότατος. Το gameplay είναι το καλύτερο στοιχείο του παιχνιδιού, αλλά και πάλι δεν μπορεί να πλησιάσει γνωστά πετυχημένα παιχνίδια.

1000 CC

Ο πρωταθλητής των αγώνων ταχύτητας μοτοσικλετών στην κατηγορία 1000 cc ετοίμαζε το κράνος, τη στολή του και τα άλλα απαραίτητα, όταν ξαφνικά χτύπησε το τηλέφωνο. Από την άλλη άκρη του σύρματος ο μάνατζέρ του τον πληροφορούσε για τις συνθήκες που επικρατούσαν στον αγώνα, στον οποίο ετοιμαζόταν να συμμετέχει και τα νέα δεν ήταν καθόλου ευχάριστα: Η πίστα πολύ κακή, ο συναγωνισμός φτωχός, μόνο έξι συμμετέχοντες τελικά. Και το - χειρότερο - η τηλεοπτική κάλυψη που φέρνει τον αγώνα στις οθόνες μας απαράδεκτη: Μόνο μια κάμερα θα είναι πίσω από τη μηχανή του, η οποία δεν θα ακολουθεί ρεαλιστικά την κίνηση του δρόμου και θα τον δείχνει να γλιστράει πάνω στο δρόμο παρά να οδηγεί, χωρίς να υπολογίσουμε την κακή ηχοληψία. Μετά από την περιγραφή αυτή ο πρωταθλητής μας δεν δίστασε ούτε στιγμή να ακυρώσει τη συμμετοχή του στον αγώνα "1000 cc". Είχε άλλωστε αρκετές καλύτερες εναλλακτικές λύσεις για να δοξαστεί σε άλλους αγώνες με καλύτερες συνθήκες. Κάντε κι εσείς το ίδιο.

FALCON

Ο ήχος από τους κινητήρες του C-130 γέμιζε το χώρο. Είχαμε κάνει μόνο δύο ώρες πτήσης, ωστόσο πίστευα ότι **ταξιδεύαμε** όλη μέρα. Όλα είχαν γίνει τόσο γρήγορα. Μπορεί ο πόλεμος στον Κόλπο να είχε αρχίσει εδώ και καιρό, αλλά ποτέ δεν πίστευα ότι θα έπαιρνα και εγώ μετάθεση για εκεί. Άλλωστε, είχα υπηρετήσει την πατρίδα άλλες φορές στο παρελθόν και ήμουνα πια αρκετά μεγάλος για τέτοια παιχνίδια. Το **χειρότερο** απ' όλα ήταν ότι θα έπρεπε να κάνω την νταντά στους νέους. Η **μοίρα** είχε γίνει για τις ανάγκες του πολέμου και σχεδόν όλοι οι άλλοι δεν είχαν ξαναδεί πραγματικά πόλεμο. Τις σκέψεις μου διέκοψε ένα βαθύ τράνταγμα. Είχαμε φτάσει στο **Κουβέιτ**. Πριν από περίπου μια εβδομάδα, το είχαμε απελευθερώσει, αλλά η κατάσταση ήταν ακόμα ρευστή. Έπρεπε να φτάσουμε μέχρι τη **Βαγδάτη**. Τότε πίστευα ότι η δουλειά θα ήταν εύκολη, αλλά είχα κάνει λάθος."



του Αργύρη Γιαγιά

3.0

SPECIAL REVIEW

Δεν είναι τα απομνημονεύματα ενός Αμερικάνου πιλότου από τον πόλεμο του Κόλπου. Είναι μία από τις καταστάσεις με τις οποίες θα βρεθείτε αντιμέτωποι στο Falcon 3.0, πίσω από το H.U.D. ενός F-16. To Fighting Falcon, γνωστότερο με το κωδικό όνομα F-16, είναι ένα από τα σύγχρονα μαχητικά αεροσκάφη της αμερικανικής πολεμικής μηχανής. Η μεγάλη ευελιξία του και η ικανότητά του να μεταφέρει σημαντικό αριθμό οπλικών συστημάτων σε συνάρτηση με τη σχετική μικρή τιμή του το έκαναν πολύ διαδεδομένο στις σύγχρονες πολεμικές αεροπορίες της Ευρώπης. Πρόσφατα και η Ελλάδα, έπειτα από μια αγορά που συζητήθηκε, απέκτησε έναν αριθμό απ' αυτά τα σύγχρονα jets.

Πολλοί από σας λοιπόν θα έχετε δει ένα από τα ελληνικά F-16 και θα σκεφτήκατε πώς θα ήταν να πετούσατε με ένα τέτοιο αεροπλάνο. Και, επειδή στην εποχή μας τίποτα δεν είναι ακατόρθωτο, η Specrtum Holobyte σάς δίνει τη δυνατότητα να κατακτήσετε τους αιθέρες με τη βοήθεια ενός F-16. Το αεροσκάφος σχεδιάστηκε στις αρχές της δεκαετίας του '70 και μπήκε σε χρήση από την USAF στα μέσα αυτής. Εφοδιασμένο με έναν κινητήρα της Peatt & whitney και με ανώτατη ταχύτητα άνω των 2 mach, το "ευέλικτο πρόβατο" (όπως το αποκαλούσαν οι σχεδιαστές της General Dynamics) αποτελούσε την αιχμή του δόρατος της αμερικανικής πολεμικής αεροπορίας και τελευταία και του ναυτικού. Ετοιμαστείτε λοιπόν να πιλοτάρετε το "πολεμικό γεράκι" που οι τεχνολογικές του καινοτομίες το κατατάσσουν σε ένα από τα πιο ισχυρά σύγχρονα μαχητικά.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΕΣ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΤΗΣΗ

Η κεντρική οθόνη του προγράμματος αποτελεί την όψη ενός σύγχρονου επιχειρησιακού κέντρου μιας αεροπορικής μοίρας. Από εδώ γίνονται όλες οι επιλογές μας. Ωστόσο, να προχωρήσουμε στην πραγματική δράση, επιλέγοντας το όνομα της μοίρας μας και τον τόπο δράσης (Κουβέιτ, Ισραήλ, Παναμάς). Ξεκινάμε λοιπόν την υπηρεσία μας στη νέα μοίρα και βλέπουμε ότι έχουμε στη διάθεσή μας 30 πιλότους και 18 αεροσκάφη. Μην ξεχνάμε όμως ότι στη σύγχρονη εποχή η ροή πληροφοριών είναι άφθονη, προπαντός όταν πρόκειται για στρατιωτικές επιχειρήσεις. Έτσι οι δορυφόροι μάς δίνουν όλες τις απαραίτητες πληροφορίες σχετικά με τον καιρό και τις θέσεις του εχθρού.

Πρώτη μας δουλειά είναι να μελετήσουμε καλά το χάρτη της περιοχής. Εδώ πρέπει να πούμε ότι οι τοποθεσίες που παρουσιάζονται στο παιχνίδι και καλύπτουν μία έκταση 300 τετραγωνικών μιλίων είναι πραγματικές και έχουν παρθεί από τους στρατιωτικούς χάρτες των Ηνωμένων Πολιτειών. Έχουμε λοιπόν τη δυνατότητα να δούμε τις θέσεις των εχθρικών δυνάμεων εδάφους, σύμφωνα με πληροφορίες που έχουμε από την υπηρεσία αντικατασκοπίας. Ωστόσο, αυτές δεν είναι πάντα σωστές ή μπορεί να υπάρχουν κι άλλες, οι οποίες δεν έχουν εντοπιστεί, και να βρεθούμε προ εκπλήξεων εν πτήσει. Επίσης είναι πολύ χρήσιμο να γνωρίζουμε τη δικιά μας δύναμη πυρός, καθώς και τις δυνατότητες των συμμαχικών δυνάμεων αλλά και των εχθρικών. Γι' αυτό το σκοπό υπάρχει ένα πλήρες Report που αναφέρει τη μέχρι τώρα πορεία του πολέμου, τα εδάφη που κατέχουμε εμείς και ο εχθρός και ένα γενικό απολογισμό με τις προηγούμενες πτήσεις της μοίρας και την αποτελεσματικότητα που είχε σε καταρρίψεις και καταστροφές εχθρικών στόχων.

"Οι εντολές ήταν σαφείς. Έπρεπε να κόψουμε την επικοινωνία μεταξύ της πρώτης γραμμής της ιρακινής δύναμης, που βρισκόταν λίγο έξω από τα σύνορα του Κουβέιτ, με τα μετόπισθεν. Παράλληλα, αν δεν βρίσκαμε αρκετή αντίστοιχη, θα κάναμε και μια βόλτα μέχρι τη Βαγδάτη να ρίξουμε λίγη φωτιά. Ο Διοικητής αποχώρησε και μας ευχήθηκε καλή επιτυχία. Όλοι μείναμε για λίγο σκεφτικοί. Είχα αρχίσει να συνειδητοποιώ ότι ήμουνα και πάλι στο μέσον ενός δύσκολου πολέμου, ελπίζοντας όμως αυτή τη φορά να τελειώσει πιο γρήγορα!!"

Και μια και μιλάμε για πραγματικό πόλεμο σε πραγματικές συνθήκες, είναι ευνόητο ότι οι προμήθειές μας



Η πορεία και τα waypoints επάνω στο χάρτη.

δεν είναι ατέλειωτες. Είναι φρόνιμο λοιπόν να εξετάζουμε συχνά τον πίνακα με τις προμήθειες της μοίρας σε πυραύλους, βόμβες, ατρακτίδια παραπλάνησης, σφαίρες καθώς και τα καύσιμά μας. Μία πολύ χρήσιμη δυνατότητα που έχουμε επίσης είναι να πάρουμε κάποιες ειδικές γνώσεις σχετικά με τις εχθρικές και συμμαχικές δυνάμεις εδάφους και αέρος.

Πρέπει να πούμε ότι έχει γίνει πολύ καλή δουλειά εδώ καθώς μπορούμε να έχουμε πληροφορίες για όλα τα σύγχρονα πολεμικά αεροσκάφη (F-14, F-15, F-16, F-



Αναλυτικά στοιχεία και εικόνες για τις απειλές απ' τον αέρα...

18, F-117, Tornado) και ελικόπτερα (AH-64 Apache κ.ά.). Επίσης στις δυνάμεις του εχθρού περιλαμβάνονται τα σοβιετικής κατασκευής αεροσκάφη (Mig-23, Mig-25, Mig-29) και μερικά ευρωπαϊκά (Mirage). Περιλαμβάνονται και χερσαίες δυνάμεις με data κυρίως για τα σύγχρονα άρματα των Η.Π.Α. (M1, M60, M113) και της πρώην Σοβιετικής Ενωσης (T80, T72, T64). Η παρουσίαση των παραπάνω γίνεται με έναν εντυπωσιακό τρόπο με τρία παράθυρα που περιλαμβάνουν το

...και απ' το έδαφος.



πρώτο τα data του σκάφους, το δεύτερο μία digitized φωτογραφία και το τρίτο την τρισδιάστατη απεικόνισή του μέσα στο πρόγραμμα. Αρκετά όμως με τις πληροφορίες, γιατί ήρθε ώρα να περάσουμε στην ετοιμασία της αποστολής. Μπορούμε κατ' αρχάς να ορίσουμε τον τύπο του σχηματισμού με τον οποίο θα πετάξει το σμήνος, καθώς και τον αριθμό των αεροσκαφών που θα πάρουν μέρος.

Σε αυτό το σημείο μπορούμε να κάνουμε ένα προσχέδιο πτήσης και να ορίσουμε τα waypoints που θα ακολουθήσει ο αυτόματος πιλότος του αεροσκάφους. Χαρακτηριστικά που βρίσκουμε για πρώτη φορά σε παρόμοιου είδους πρόγραμμα, είναι η δυνατότητα να δώσουμε το υψόμετρο και την ταχύτητα της πτήσης και η αναγνώριση πιθανών στόχων από τον Computer με εκτεταμένες πληροφορίες, γι' αυτούς, με παράλληλα αυτόματα Zoom.

Στη συνέχεια σαν αρχηγός του σμήνους έχουμε μια πολύ σημαντική δουλειά να κάνουμε. Πρέπει να επιλέξουμε τους πιλότους που θα μετάσχουν στην αποστολή. Αυτό δεν είναι εύκολο, καθώς ο κάθε πιλότος έχει τις δικές του ικανότητες αλλά και ιδιορρυθμίες χαρακτήρα. Στην αρχή μάλιστα η επιλογή γίνεται ακόμα πιο δύσκολη, καθώς κανένας από τους πιλότους της μοίρας δεν έχει ξαναπετάξει σε πραγματικές συνθήκες μάχης και η καρτέλα του με τις καταρρίψεις και τις πτήσεις του είναι μηδενική. Ωστόσο, υπάρχουν πληροφορίες για την ικανότητα στις αερομαχίες, την ακρίβεια στους βομβαρδισμούς και την κούραση που παρουσιάζει σε συνεχόμενες ώρες πτήσεις. Μη νομίζετε όμως ότι και με την επιλογή των πιλότων τελειώνουμε και ξεκινάμε την πτήση.

Πρέπει πρώτα να εφοδιάσουμε τα αεροσκάφη της αποστολής με τα κατάλληλα πυρομαχικά. Υπάρχει μια πληθώρα από πυραύλους αέρος-αέρος, (AIM-9 Sidewinder, AIM-120 AMRAAM κ.ά.), αέρος-εδάφους, (AGM-65 Maverick, AGM-88A Harm κ.ά.) καθώς και βόμβες (M 82, Durandal κ.ά.) αλλά και βοηθητικά εξαρτήματα, όπως εξωτερικές δεξαμενές καυσίμων, συσκευή ηλεκτρονικών αντίμετρων και άλλα. Εδώ πρέπει να προσέξουμε, ώστε να τοποθετούμε τους κατάλληλους πυραύλους που θα χρησιμοποιήσουμε για το πέρας της αποστολής, καθώς επίσης και το συνολικό βάρος του αεροσκάφους γιατί, εάν είναι εξοπλισμένο με παραπάνω εξοπλισμό απ' ό,τι θα χρειαστούμε, μπορεί μεν να είμαστε καλά εφοδιασμένοι αλλά το μεγάλο βάρος του αεροσκάφους θα το δυσκολεύει στις απότομες μανούβρες και θα είναι εύκολος στόχος για τα ιρακινά Migs. Εφόσον λοιπόν έχουν γίνει όλες οι παραπάνω προετοιμασίες και έχουν μελετηθεί καλά οι θέσεις του εχθρού και ο σκοπός της αποστολής, είμαστε έτοιμοι πια για απογείωση.

ΕΝ ΠΤΗΣΕΙ

Το να πετάς ένα F-16 είναι σίγουρα κάτι το συναρπαστικό. Η πτήση με το F-16 του Falcon 3.0 είναι κάτι το εκπληκτικό. Σε όλες τις τελευταίες εξομοιώσεις λέγαμε ότι ήταν μια σκάλα καλύτερες από τις προηγούμενες. Το Falcon 3.0 υπερέχει μακρόν από το δεύτερο

και μπορούμε να πούμε ότι είναι δέκα κλάσεις ανώτερο απ' οτιδήποτε άλλο έχει παρουσιαστεί μέχρι σήμερα. Τα Controls χειρισμού είναι αρκετά εύκολα και έχουν γρήγορη ανταπόκριση. Το Scrolling είναι πολύ ομαλό και η κίνηση του αεροσκάφους στις αλλεπάλληλες περιστροφές εντυπωσιακή.

Στο Falcon 3.0 για πρώτη φορά το έδαφος δεν είναι ένα απλό επίπεδο. Υπάρχουν βουνά και λόφοι, όχι όμως με την εικόνα που παρουσιάζονται αλλά με εξομοιώσεις που πιστεύεις ότι πετάς στην Αίγυπτο, γιατί βλέπεις συνεχώς πυραμίδες. Η μορφολογία του εδάφους είναι φυσικότατη και τα βουνά και οι λόφοι έχουν μια σωστή καμπυλότητα, καθώς βέβαια είπαμε ότι τα εδάφη που χρησιμοποιούνται είναι πραγματικές τοποθεσίες.

"Το Mig εμφανίστηκε από το πουθενά. Σε λίγα δευτερόλεπτα είχε κολλήσει στην ουρά μου. Έβαλα τη μετάκαυση στο full. Το Mig με είχε 'λοκάρει'. Πριν προλάβω να κάνω τίποτα, είχε εξαπολύσει δύο πυραύλους εναντίον μου. Σε μια κίνηση απελπισίας έριξα δύο flares και αναρριχήθηκα με γωνία 80 μοιρών. Το H.U.D. (Head Up Display) έδειχνε 9.0 g's. Τα πάντα σκοτείνιασαν. Πίστεψα ότι ήμουν νεκρός, αλλά όχι. Έσπρωξα μπροστά το stick και επανέκτησα τον έλεγχο. Τώρα τον είχα· '2 η ώρα'. Όπλισα δύο Sidewinder. Ήταν δικός μου, δεν θα γλίτωνε".

Η δράση στο Falcon 3.0 είναι ακατάπαυστη. Θα πρέπει να είσαστε πολύ έμπειρος πιλότος και διοικητής σμήνους, για να μπορέσετε να φέρετε σε πέρας μια αποστολή με επιτυχία. Θα έχετε σίγουρα τη βοήθεια των υπολοίπων, ωστόσο από σας περιμένουν όλοι την πρωτοβουλία και τις διαταγές κατά τη διάρκεια της πτήσης. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει άφθονα views και έτσι μπορείτε να δείτε τα υπόλοιπα μέλη του σμήνους, καθώς και άλλα συμμαχικά αεροσκάφη που κινούνται στην περιοχή σας. Υπάρχουν ακόμα οι συνηθισμένες όψεις front, rear, lert, right, καθώς και όψεις από ground, satellite, track, chase και πολλές άλλες. Εντυπωσιακή είναι η Padlock view. Υπάρχουν τρία μικρά παράθυρα και ένα κεντρικό. Τα μικρά παράθυρα περιλαμβάνουν

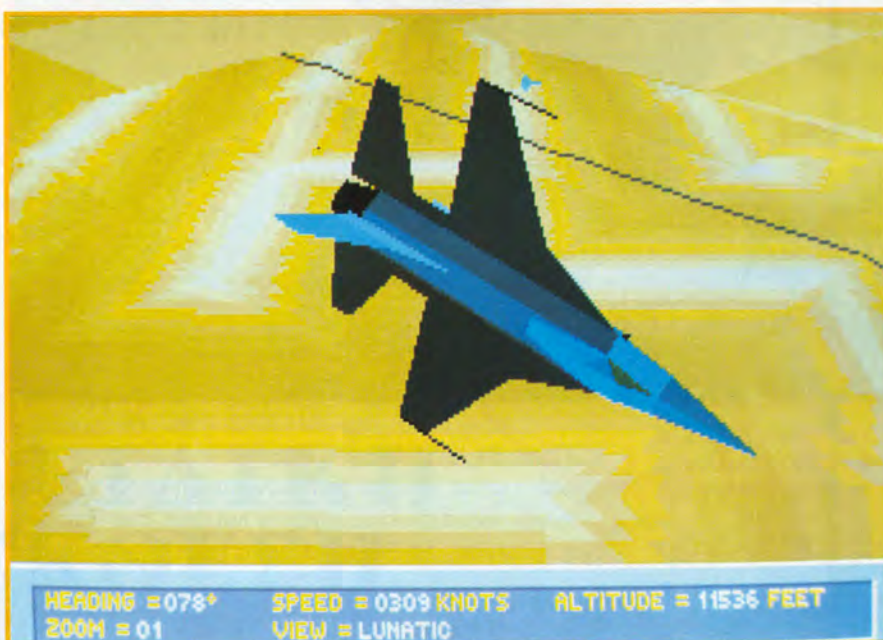
α) Το I.D. του εχθρού και τα στοιχεία σου σχετικά με το υψόμετρο, την ταχύτητα κ.λπ.

β) Τη θέση του εχθρού σε σχέση με σας και

γ) τον τεχνικό ορίζοντα και το αν είσαι μπροστά ή πίσω από τον εχθρό. Το κεντρικό παράθυρο αντικαθιστά τα μάτια του πιλότου, δηλαδή ακολουθούμε με τα μάτια μας το εχθρικό αεροσκάφος όπου και να βρίσκεται. Το Padlock view σε βοηθάει στις αερομαχίες και σε απαλλάσσει από την υποχρέωση να γυρνάς από τη μια όψη στην άλλη, για να εντοπίσεις τη θέση του εχθρού. Αυτό θα ευχαριστήσει τους φίλους των εξομοιώσεων, γιατί πραγματικά τους λύνει τα χέρια στα δύσκολα dogfights.

REDFLAG - INSTANT ACTION - COMMUNICATIONS

Ας περάσουμε όμως να δούμε και μερικές από τις options του κεντρικού μενού. Η επιλογή Redflag μας τοποθετεί σε μία εκπαίδευση που λαμβάνει μέρος στην αεροπορική βάση Nellis. Εδώ έχουμε την ευκαιρία να πάρουμε μέρος σε διάφορες εκπαιδευτικές αποστολές, τις οποίες μπορούμε και να τροποποιήσουμε όπως θέλουμε. Μία ακόμη επιλογή που θα βοηθήσει στην εκπαίδευσή μας, πριν από τις πραγματικές αποστολές, είναι η Instant Action.



Ένας συνάδελφος κινδυνεύει. Θα πρέπει να τον βοηθήσετε, αν θέλετε να τον έχετε μαζί σας.

Εδώ δεν χρειάζεται να εντοπίσουμε τους εχθρούς. Βρισκόμαστε στο μέσον μιας εξελισσόμενης αερομαχίας και το μόνο που χρειάζεται να κάνουμε είναι να καταρρίπτουμε συνεχώς εχθρικά αεροσκάφη. Πρόκειται για μια χρήσιμη επιλογή που προσφέρει διασκέδαση, καθώς έχεις άπειρα πυρομαχικά και τηρείται πίνακας με High Scores.



Κάντε το παιχνίδι δυσκολότερο, αλλάζοντας ταυτόχρονα και το γενικό configuration.

Τέλος, πρέπει να αναφερθούμε στις communications options του προγράμματος που έχουν να παρουσιάσουν κάτι το σημαντικό.



The breefing room. Από εδώ ξεκινάει η ενημέρωσή σας.

Όπως θα καταλάβατε, μπορούμε να συνδεθούμε σειριακά ή με το modem με άλλον υπολογιστή και να πετάξουμε εναντίον ενός φίλου ή και μαζί στο ίδιο σμήνος. Ωστόσο, το Falcon 3.0 αποτελεί το πρώτο από μια σειρά εξομοιώσεων που θα παρουσιάσει η Spectrum Holobyte που θα έχει τη δυνατότητα να συνδέεται με διαφορετικά προγράμματα εξομοιώσεων. Έτσι, θα μπορείτε να παίξετε μαζί με κάποιον που θα πετά το A-10 Avenger ή το AH-64 Apache, κυκλοφορίες που αναμένονται στους επόμενους μήνες. Πιθανολογείται και η δυνατότητα συνεργασίας με τη μελλοντική εξομοίωση του τανκ M-1 Abrams.

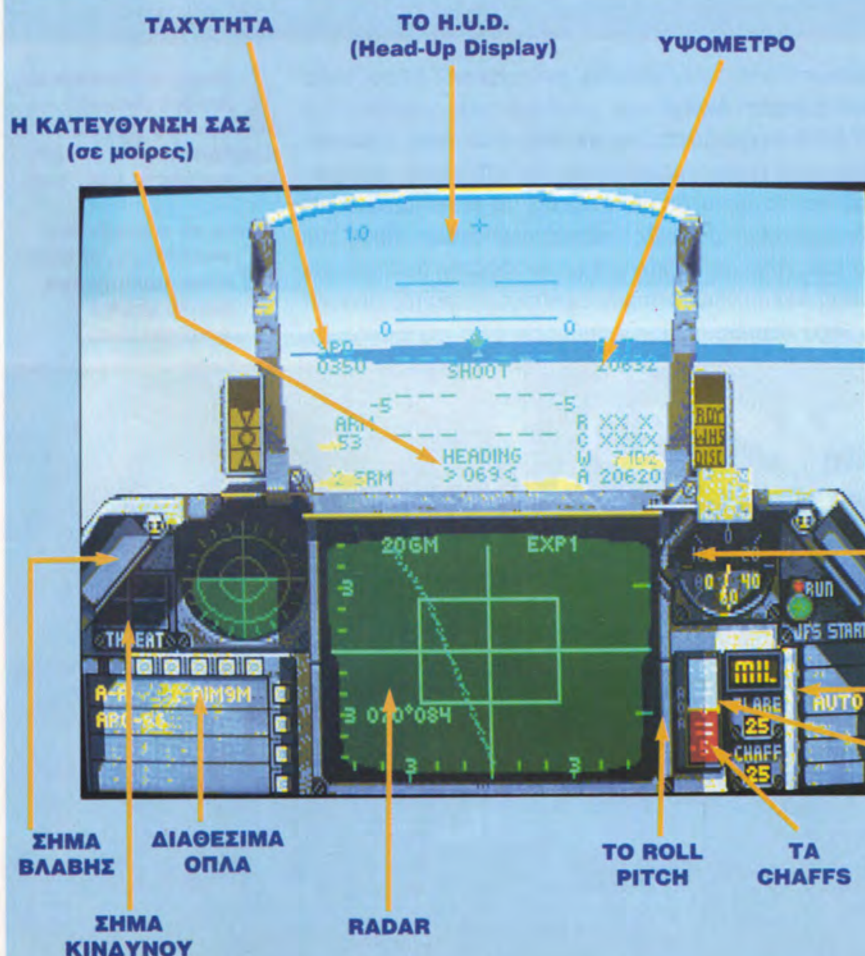
ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το πρόγραμμα αφήνει άριστες εντυπώσεις. Διαθέτει εντυπωσιακά γραφικά (παρατηρήστε τις διαφορές στην ένταση του φωτός, καθώς γυρνάτε το βλέμμα σας προς τον ήλιο) και άψογη κίνηση.

Η διαφημιστική φράση της Spectrum Holobyte, ότι η μόνη εξομοίωση που είναι καλύτερη απ' αυτή είναι ακόμα απόρρητη, δεν απέχει και πολύ από την πραγματικότητα. Βέβαια, θα χρειαστείτε ένα συμβατό με τουλάχιστον 386sx επεξεργαστή, 2 MB RAM και 11 MB από το σκληρό δίσκο, για να απολαύσετε το παιχνίδι, αλλά, αν το δείτε, ίσως να αρχίσετε να σκέφτεστε σοβαρά το upgrade. Εννοείται ότι θα χρειαστείτε και μια αρκετά γρήγορη κάρτα VGA, για να δείτε τα φανταστικά γραφικά του Falcon 3.0 σε δράση.

Ετοιμαστείτε λοιπόν για ένα παιχνίδι με ρεαλιστικότητα τόσο στην εικόνα, όσο και στον ήχο. Το μόνο που του λείπει είναι το πραγματικό κόκπιτ.

Όπως θα έλεγαν και οι Αμερικανοί "The ultimate Flight Simulation".



Σχόλιο	Κατηγορία	Βαθμός
Πολύ καλά γραφικά, με τέλειες αποχρώσεις που κινούνται γρήγορα και ομαλά.	ΓΡΑΦΙΚΑ	95%
Αρκετά καλός, μέχρι και εξαιρετικός.	ΗΧΟΣ	80%
Δύσκολο να πετάς έστω και με παρέα πάνω από τις πετρελαιοπηγές του Κουβέιτ.	GAMEPLAY	90%
Ίσως το καλύτερο simulation από άποψη ρεαλιστικότητας.	ΓΕΝΙΚΑ	94%

Η παρουσίαση έγινε σε IBM compatible υπολογιστή (80386), με σκληρό δίσκο, Super VGA και SoundBlaster.

AMIGA SHOW





MIDI
SAMPLERS

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

CDTV
CD-ROMS

Η ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΘΕΣΗ ΓΙΑ AMIGA

ΟΘΟΝΕΣ
MULTISYNC
HIGH
RESOLUTION

GAMES
JOYSTICK

GENLOCK
VIDEO
DIGITIZER

HARD
DISK
CONTROLERS

ΞΕΝΟΔΟΧΕΙΟ CARAVEL

17-19 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 10.00 - 22.00

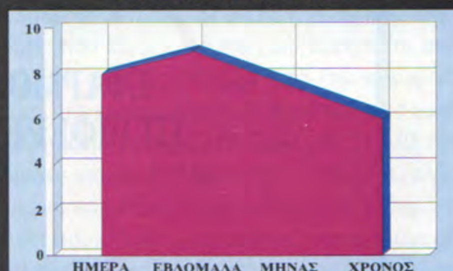
ΕΠΙΣΗΜΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ Commodore

ALCATRAZ

AMIGA, ST

ΕΙΔΟΣ	SHOOT 'EM UP
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	INFOGRAMES

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αν και συνήθως τα shoot 'em ups δεν κρατούν το ενδιαφέρον για πολύ, το ALCATRAZ θα σας αιχμαλωτίσει!





Παλιοί μας γνώριμοι τα shoot 'em ups, τα γνωρίσαμε, μας γνώρισαν, τα παίξαμε, τα ξαναπαίξαμε, είπαμε ότι τα βαρεθήκαμε, αλλά δεν λέμε να τα εγκαταλείψουμε. Τουλάχιστον, όταν πρόκειται για ένα πραγματικά καλό παιχνίδι, ξεσκονίζουμε και πάλι τη φυσιγγιοθήκη μας... Το ALCATRAZ είναι ένα από αυτά τα παιχνίδια και κάτι παραπάνω: είναι ένα ενδιαφέρον shoot 'em up, που κατορθώνει να διατηρήσει το ενδιαφέρον για πολύ περισσότερο χρόνο από ό,τι έχετε συνηθίσει με τα παιχνίδια του είδους.

Το πρώτο που έχει να αντιμετωπίσει κανείς στο ALCATRAZ δεν είναι τα αντίπαλα sprites, αλλά το σοκ της καταπληκτικής εισαγωγής που σχεδίασαν οι προγραμματιστές, γραφίστες και μουσικοί της Infogrames. Από την πρώτη κιόλας στιγμή μπαίνεις στο πετσί του παιχνιδιού: Είναι το έτος 1996, και το νησί που μέχρι πριν μερικά χρόνια ήταν οι φυλακές του Αλκατράζ έχει γίνει τώρα το στρατηγείο του μεγάλου εμπόρου ναρκωτικών Miguel Tardiez. Ο Tardiez έχει μετατρέψει το νησί σε ένα τεράστιο στρατόπεδο, γεμάτο οπλισμένους μισθοφόρους και θανατηφόρες παγίδες. Η αποστολή της σύλληψης του διαβολικού Tardiez ανατίθεται σε δύο commandos, τους οποίους φυσικά θα υποδυθείτε εσείς, μόνος ή και με κάποιο φίλο. Η αποστολή χωρίζεται σε τρεις φάσεις: Η πρώτη είναι να φτάσεις μέχρι το κτήριο, όπου βρίσκονται τα χαρτιά που αποδεικνύουν την ενοχή του Tardiez, και να τα πάρεις όλα μαζί σου. Στη συνέχεια περνάς στην αποθήκη, όπου σε δύο δωμάτια βρίσκονται το στοκ ναρκωτικών και τα χρήματα από την πώλησή τους, δωμάτια που πρέπει να καταστραφούν με την τοποθέτηση μιας ωρολογιακής βόμβας στο καθένα. Στη συνέχεια πρέπει να σκαρφαλώσεις στο κεντρικό κτήριο της φυλακής, να μπεις μέσα από την ταράτσα και να συλλάβεις τον Tadiez. Αν προλάβεις να τα κάνεις όλα αυτά, και να βρίσκεσαι στο ελικόπτερο μέσα σε δύο ώρες, η αποστολή σου έχει ολοκληρωθεί.

Πριν από κάθε φάση της αποστολής προηγείται μια διαδρομή για να φτάσεις στο κάθε κτήριο. Σε αυτή τη διαδρομή συναντάς διαρκώς μισθοφόρους του Tardiez που δεν σε βλέπουν με καθόλου καλό μάτι. Εξουδετερώνοντας κάποιον από αυτούς, μπορείς να πάρεις το όπλο του. Μπορείς να κουβαλάς μέχρι και τέσσερις τύπους όπλων ταυτόχρονα, αλλά για να αλλάξεις όπλο πρέπει πρώτα να κρυφτείς μέσα σε κάποιο κτήριο ή σε κάποια σκοτεινή γωνία. Αφού κάνεις την αλλαγή όπλου με το fire button, μπορείς να επιστρέψεις στην μάχη.

Όταν - μετά από πολύ κόπο - κατορθώσεις να φτάσεις στο κτήριο που είναι ο στόχος σου, τα πράγματα αλλάζουν πολύ. Τώρα η απεικόνιση του χώρου γίνεται με τρισδιάστατα προοπτικά γραφικά και τα controls αλλάζουν σε σημαντικό βαθμό. Μέχρι να εξοικειωθείς, έχεις χάσει όσες ζωές σου είχαν απομείνει. Την τρίτη ή τέταρτη φορά που θα καταφέρεις να φτάσεις στο πρώτο κτήριο, θα έχεις πλέον τη δυνατότητα να αγωνιστείς για να μαζέψεις τα χαρτιά που χρειάζονται για την ενοχοποίηση του Tadiez - αντιμετωπίζοντας και πάλι, βέβαια, πολλούς αντιπάλους. Μετά από αυτό, άλλη μια διαδρομή, και το κτήριο της αποθήκης.

Εδώ δεν υπάρχει τόσο το στοιχείο της έκπληξης, καθώς το παιχνίδι έχει μορφή παρόμοια με του προηγούμενου μέρους - μόνο που τώρα πρέ-





πει να προγραμματίσεις σωστά το χρόνο και τις κινήσεις σου, γιατί οι ωρολογιακές βόμβες δεν κάνουν διακρίσεις, όταν εκρήγνυνται! Και πάλι η διαδρομή μέχρι το κεντρικό κτήριο, και τώρα τα πράγματα δυσκολεύουν στ' αλήθεια! Για να ανέβεις στην ταράτσα πρέπει να χρησιμοποιήσεις ένα σκοινί με ένα γάντζο δεμένο στην άκρη, να το πετάξεις, ώστε να πιαστεί στην οροφή, να σκαρφαλώσεις και να μπεις στο κτήριο. Κατεβαίνοντας, θα συναντήσεις περισσότερους αντιπάλους από όσους είχες βρει μέχρι τώρα - λογικό, εφόσον εδώ είναι τα διαμερίσματα του Tandiez. Φθάνοντας στο ισόγειο, αφού τον εξουδετερώσεις μπορείς να τον συλλάβεις, και πρέπει και πάλι να κάνεις μια επικίνδυνη διαδρομή, ώστε να φθάσεις έγκαιρα στο ελικόπτερο. Αν όλη η αποστολή σου πάρει πάνω από δύο ώρες, το ελικόπτερο θα φύγει, αφήνοντάς σε στο νησί... Το παιχνίδι έχει φτιαχτεί, για να παίζεται από δύο παίκτες. Ωστόσο, μπορεί να παίξει και ένας παίκτης, αλλά και πάλι οι commando είναι δύο. Μπορείς να τους ελέγξεις εναλλάξ - αλλά αυτό παίρνει πολύ χρόνο. Από την άλλη πλευρά, πάλι, όταν παίζουν και οι δύο παίκτες, παρουσιάζονται κάποια άλλα προβλήματα: Οι βολές του ενός μπορεί να χτυπήσουν τον συμπαίκτη, ενώ οι δύο commandos δεν έχουν τίποτα που να τους ξεχωρίζει μεταξύ τους, με αποτέλεσμα, συχνά, να μην ξέρεις ποιο από τα δύο sprites αντιπροσωπεύει το δικό σου commando. Ειδικά γι' αυτό το τελευταίο πρόβλημα, η Infogrames θα έπρεπε να έχει κάνει κάτι, αλλά τέλος πάντων. Ας μη γινόμαστε κακοί... Τα controls του παιχνιδιού είναι αρκετά απλά. Στις διαδρομές ανάμεσα στα κτήρια, κινείς τον commando αριστερά και δεξιά, σπρώχνοντας το μοχλό στην αντίστοιχη κατεύθυνση. Σπρώχνοντας το μοχλό κάτω, κάνεις τον commando να σκύψει, ενώ ο μοχλός διαγώνια προς τα επάνω θα τον κάνει να πηδήξει και να κυλήσει προς την οριζόντια κατεύθυνση που επέλεξες. Το fire button ενεργοποιεί το επιλεγμένο όπλο, ενώ η αλλαγή όπλου γίνεται με τον τρόπο που αναφέραμε παραπάνω. Μέσα στα κτήρια, τώρα, τα πράγματα αλλάζουν. Κινώντας το μοχλό αριστερά ή δεξιά, ο commando κάνει μια στροφή 90 μοιρών, χωρίς να μετακινηθεί από τη θέση του, ενώ ο μοχλός προς τα εμπρός τον υποχρεώνει να κάνει ένα βήμα προς την κατεύθυνση, στην οποία κοιτάζει, και ο μοχλός πίσω τον υποχρεώνει να κάνει ένα βήμα πίσω.

Πατώντας το fire, ενεργοποιείς το αυτόματο, αλλά αυτό δεν είναι αρκετό. Πρέπει να κρατήσεις το κουμπί πατημένο, και να μετακινήσεις το μοχλό προς την κατεύθυνση που θέλεις, ώστε να στοχεύσεις σωστά τον αντίπαλό σου. Ταυτόχρονα, πρέπει να έχεις το νου σου στο χάρτη που φαίνεται στο κάτω μέρος της οθόνης, ο οποίος ευτυχώς σε προειδοποιεί και για τους εχθρούς που βρίσκονται κοντά σου - ακόμα και αν αυτοί βρίσκονται έξω από το οπτικό σου πεδίο. Και πάλι ο συμπαίκτης σου μπορεί να σε πυροβολήσει, αλλά τουλάχιστον μπορείς να ξεχωρίσεις στο χάρτη σου σε ποιο σημείο βρίσκεσαι, χωρίς να μπερδεύεσαι με τον άλλο commando. Τα γραφικά είναι πολύ καλά και ρεαλιστικά, και στις διαδρομές και στο εσωτερικό των κτηρίων, αλλά στο τελευταίο δεν είναι απλώς καλά - είναι καταπληκτικά! Η κίνηση είναι πολύ καλή και γρήγορη, και το ίδιο συμβαίνει και με το scrolling. Το gameplay είναι ιδιαίτερα εθιστικό, τόσο λόγω του ενδιαφέροντος για το παιχνίδι, όσο και λόγω της δυσκολίας του και της έντασης της δράσης. Η ηχητική επένδυση περιορίζεται στα εφέ στις διαδρομές, αλλά στο εσωτερικό των κτηρίων υπάρχει και μια πολύ καλή μουσική που προσθέτει πολύ στη γενική εντύπωση του παιχνιδιού. Θα πρέπει επίσης να αναφερθούμε και στην ποιότητα των ηχητικών εφέ, που είναι στην πλειοψηφία τους πολύ καλής ποιότητας samples. Το ALKATRAZ είναι άλλο ένα πολύ καλό παιχνίδι από την Infogrames, αντάξιο του hostages. Δεν είναι ιδιαίτερα playable, αλλά αυτό το κάνει να είναι ακόμη πιο προκλητικό. Το μόνο κακό με αυτό το παιχνίδι είναι ότι έχεις μόνο τρεις ζωές! Μήπως ξέρει κανείς το cheat mode; Ανυπομονώ να το τελειώσω!

• Απόλλων Κουτλίδης

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Η Infogrames μας έδωσε και πάλι ένα πολύ καλό action game. Τα γραφικά του θυμίζουν αρκετά έναν παλιότερο επιτυχημένο τίτλο της εταιρίας, το Hostages - αλλά τα sprites είναι μικρότερα. Το ALCATRAZ είναι πολύ καλό, κρατάει το ενδιαφέρον για αρκετό καιρό, αλλά είναι τόσο δύσκολο που καταντάει κουραστικό.

Γ. Κυπαρίσσης

Πολύ καλά graphics, που θα θυμίσουν έντονα το hostages, σε όσους το έχουν δει.

ΓΡΑΦΙΚΑ 91%

Υψηλής ποιότητας sampled ηχητικά εφέ και μια ζωηρή και ρυθμική μουσική επένδυση.

ΗΧΟΣ 88%

Απλά και κατανοητά controls, αλλά και πολύ μεγάλη δυσκολία.

GAMEPLAY 82%

Μπορεί τα shoot 'em up να θεωρούνται λίγο-πολύ ξεπερασμένα, αλλά το ALCATRAZ είναι ένα MUST για όλους τους φίλους της δράσης.

ΓΕΝΙΚΑ 92%

ANUBIS

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

BOOKSTORE

Οι επαγγελματικοί μέθοδοι που σας οδηγούν στην επιτυχία

... γιατί το επιτυχημένο αποτέλεσμα δεν είναι μόνο θέμα τύχης



Astrochart

Θεόδωρου Νάτσινα

Ένα προηγμένο πρόγραμμα για IBM και συμβατούς, (δισκέτα 5 1/4 και 3 1/2) που απευθύνεται στο σύγχρονο αστρολόγο, αλλά και στους χρήστες που ενδιαφέρονται να ασχοληθούν με την αστρολογία. Περιλαμβάνει: • Αστεροειδείς • Κλήρο της τύχης • Βόρειο δεσμό σελήνης • Μαύρη σελήνη • Vertex • Συντελεστή επιδράσεων. Οι λειτουργικές διαδικασίες του προγράμματος απλοποιούν και επιταχύνουν τους υπολογισμούς σας, δίνοντας παράλληλα τη δυνατότητα δημιουργίας αρχείου δεδομένων.

ΤΙΜΗ: 9.000 δρχ. Κωδικός: DI 0001



Ηλεκτρονικό Δεκατριάρι

Δ. Τζωρτζάκη - Λ. Παπαδόπουλου

18 διαφορετικά είδη όρων, μεγάλη ταχύτητα υπολογισμών, εκτύπωση σε δελτία του ΟΠΑΠ, στατιστικά στοιχεία και άλλες πολλές δυνατότητες. Το πιο διάσημο ελληνικό Disk Book για τους χρήστες IBM personal computers & compatibles. Το μυστικό της επιτυχίας για το χρυσό δεκατριάρι.

ΤΙΜΗ: 9.900 δρχ. Κωδικός: DI 0002



Hit Pack 13

Δ. Τζωρτζάκη

Ένα σετ βιβλίων - δισκέτας με το έτοιμο πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ για υπολογιστές Amstrad CPC 664/4128. Προνόμιο του προγράμματος είναι ότι διαθέτει άπειρες δυνατότητες και εύκολη πρόσβαση ακόμα και στον αρχάριο χρήστη. Περιλαμβάνει: Διαλογή επιτυχιών, Σώσιμο σε αρχείο των συστημάτων που παίζετε, Εκτύπωση σε δελτίο, 200 βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, Αποδέκτες ή όχι κ.λπ. Η έκδοση του Hit Pack 13 διαθέτει όλα τα "κλειδιά" για να σας οδηγήσει στο επιθυμητό αποτέλεσμα.

ΤΙΜΗ: 7.000 δρχ. Κωδικός: DI 0003



Ηλεκτρονικό εξάρι

Κ. & Γ. Γκούρβελου

Ένα καταπληκτικό εύχρηστο πρόγραμμα, για Η/Υ, PC, XT, AT, 286,386,486. Ένα σετ βιβλίου-δισκέτας που σας παρέχει: 1. Ένα φιλικό πρόγραμμα που δεν προϋποθέτει γνώσεις προγραμματισμού αλλά ούτε και γνώσεις ΛΟΤΤΟ. 2. Πλήρες εγχειρίδιο οδηγιών για να εξοικειωθείτε με το πρόγραμμα, το ΛΟΤΤΟ, και σας καθοδηγεί βήμα βήμα. Ακόμα: On-Line Help σε κάθε σημείο του προγράμματος, Εκτύπωση σε όλους τους εκτυπωτές, Συνεχόμενα, Αθροίσματα κ.λπ. Το πιο δυνατό set έκπληξη για χρήστες-κυνηγούς του τυχερού εξαριού.

ΤΙΜΗ: 9.900 δρχ. Κωδικός: DI 0004

ΔΕΛΤΙΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

ANUBIS BOOKSTORE

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ ....

Τ.Κ. .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

....

ΤΙΤΛΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ	ΚΩΔ.	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ	ΣΥΝΟΛ. ΑΞΙΑ

Οι τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 4%

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

* Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω το βιβλίο.
* Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.



Lotto Stat

Δ. Αθυμαρίτη

Το πρώτο πρόγραμμα για στατιστική επεξεργασία των αποτελεσμάτων του ΛΟΤΤΟ. Αυτό το σετ βιβλίου - δισκέτας (διατίθεται σε δισκέτα 5 1/4 ή 3 1/2) σας προσφέρει πραγματικά ανεκτίμητες πληροφορίες για να κερδίσετε στο ΛΟΤΤΟ.

• Δυνατότητα στατιστικής παρακολούθησης πολλών αρχείων στηλών (ώστε να μπορείτε να εξετάζετε και τις κληρώσεις ΛΟΤΤΟ άλλων κρατών).

• Ορίστε τις δικές σας αριθμοσειρές και φτιάξτε τους δικούς σας όρους, αλλά και κάθε όρο που κυκλοφορεί!

• Δημιουργεί τυχαίες κληρώσεις, που μπορείτε να παρακολουθείτε στατιστικά, για διασταύρωση των συμπερασμάτων σας.

• ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΠΟΥ ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΑΤΕ ΝΑ ΖΗΤΗΣΕΤΕ.

Τώρα η επιτυχία δεν εξαρτάται μόνο από την τύχη σας...

ΤΙΜΗ: 9.900 δρχ. Κωδικός: DI 0005

SOFTWARE REVIEW

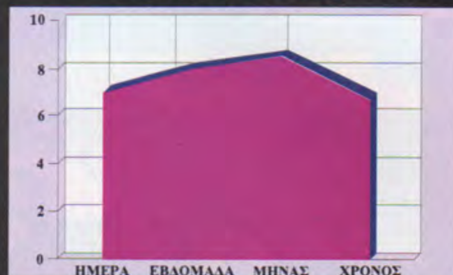
FUZZBALLS

ΕΙΔΟΣ	PLATFORM GAME
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SYSTEM 3

AMIGA, ATARI ST



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Στα συνηθισμένα επίπεδα των platform games.

"Καθαρίσε αυτά τα διαβολικά fuzzballs που έχουν καταλάβει τον πύργο μου και από τα πενήντα δωμάτια και θα σκεφτώ αν θα σε ξανακάνω άνθρωπο..." Η οργισμένη φωνή από τον πύργο ήταν τόσο δυνατή, που κάλυψε τη βροντή από τον κεραυνό και ξύπνησε το γερασμένο πύργο του μάγου. Αυτή τη φορά ο μαθητής του σοφού μάγου Merlin τα έκανε πραγματικά θάλασσα, αφού, θέλοντας να μιμηθεί το δάσκαλό του, μπήκε στο εργαστήριό του την ημέρα που ο Merlin χρειάστηκε να λείψει από τον πύργο του, γιατί ο βασιλιάς Αρθούρος είχε ένα φοβερό κοιλόπονο, έχοντας καταναλώσει δύο βάζα νεραντζάκι και ένα βάζο κυδώνι. Φορώντας το μαγικό μανδύα και το τυχερό σκουφί του Merlin, ο μαθητευόμενος μάγος άρχισε το διαβολικό του έργο. Ανακατεύοντας τα μπουκαλάκια με τα μαγικά, παίζοντας με τη μαγική σκούπα του Merlin, μεταμορφώνοντας τη σοφή κουκουβάγια του Merlin σε διάφορα αλλόκοτα και εξωπραγματικά πλάσματα κάνει το εργαστήριο του μάγου να μοιάζει με κόλαση. Οι εκρήξεις από τις χημικές ενώσεις και οι τρομαγμένες φωνές που έρχονται από τα φυλακισμένα πειραματόζωα του μάγου δεν αργούν να φτάσουν στα μαγικά αυτιά του σοφού Merlin, ο οποίος παίρνοντας το γρήγορο άλογο του βασιλιά τρέχει να ανακαλύψει τι συμβαίνει. Όμως, το κακό δεν αργεί να γίνει· ο μαθητευόμενος μάγος σε κάποιο κρυφό ράφι βρίσκει τη μαγική σφαίρα και κάποιο κλειδωμένο κουτί που απέξω γράφει κάποιες ακαταλαβίστικες γι' αυτόν λέξεις στα λατινικά. Στην αρχή ασχολείται με τη σφαίρα, αλλά η περιέργειά του τον κάνει να στραφεί στο κουτί. Οι πρώτες προσπάθειές του να το ανοίξει δεν στέφονται με επιτυχία, όμως μια διαβολική ιδέα περνάει από το μυαλό του και αμέσως τρέχει και παίρνει τη μαγική σφαίρα. Κρατώντας την στο αριστερό του χέρι και ψιθυρίζοντας τις μαγικές λέξεις που του έμαθε ο μάγος, προστάζει τη σφαίρα να του ανοίξει το κουτί. Η σφαίρα υπακούει στο άκουσμα των λέξεων και μια δέσμη φωτός που μοιάζει με κεραυνό ελευθερώνεται μέσα από τον πυρήνα της σφαίρας. Το κουτί ανοίγει και από μέσα του πετάγονται δεκάδες, εκατοντάδες, χιλιάδες μάλλινα μπαλάκια που συνέχεια γελάνε και φωνάζουν τη λέξη fuzzball. Σε λίγο τα διαβολικά τερατάκια καταλαμβάνουν τον πύργο. Το κακό, όμως, δεν σταματάει εκεί. Η μαγική σφαίρα τρελαίνεται και για κάποιο περίεργο λόγο μεταμορφώνει το μαθητευόμενο πειραχτήρι σε fuzzball. Όλη αυτή η ιστορία εξελίσσεται στο νέο platform game που κατασκεύασε η system 3. Ο ήρωάς μας πρέπει να περάσει από πενήντα επίπεδα, με αρκετές οθόνες το καθένα, μαζεύοντας πολύτιμους λίθους, μετατρέποντας τις μπάλες στην αρχική τους μορφή και καταστρέφοντας τις μπάλες που δεν θέλουν να υπακούσουν, οι οποίες μάλιστα καταφεύγουν σε ζαβολιές. Αν τα καταφέρει, ο Merlin θα τον ξανακάνει άνθρωπο. Το fuzzballs είναι από τα πιο διασκεδαστικά platform games που έχουμε δει μέχρι σήμερα, με καταπληκτικούς ήχους, πολύ ωραία γραφικά και gameplay ικανό να κολλήσει τους λάτρεις του είδους στο monitor.

• Μ. Αταλιάδης

Καλοσχεδιασμένα σκηνικά και όμορφα χρώματα.
ΓΡΑΦΙΚΑ 88%

Καλό μουσικό θέμα.
ΗΧΟΣ 80%

Ακριβή controls με σωστή απόκριση.
GAMEPLAY 85%

Ένα απ' τα καλύτερα Platform games του τελευταίου καιρού.
ΓΕΝΙΚΑ 80%

SOFTWARE REVIEW

THE JETSONS

ΕΙΔΟΣ	ADVENTØRE/ ARCADE
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ACTION SEXTEEN

AMIGA, ST



Αν έχετε δει έστω και μία φορά το καταπληκτικό cartoon με την οικογένεια Jetsons, αποκλείεται να μη σας έκανε εντύπωση, για το καταπληκτικό χιούμορ, με το οποίο έχει σχεδιαστεί. Στην Αμερική και αρκετές χώρες της Ευρώπης, οι Jetsons έχουν ήδη αποκτήσει πολλές χιλιάδες φανατικών οπαδών - και ένα cult cartoon δεν θα μπορούσε να ξεφύγει από τις εταιρίες software. Αλλά αυτό πια παραπάει! Είπαμε, ένα παιχνίδι εντάξει - αλλά δύο στην ίδια περίοδο πάει πολύ.

Τέλος πάντων, στο προηγούμενο τεύχος, στο software flash παρουσιάσαμε το - μέτριο - platform που φέρει το ίδιο όνομα. Το παιχνίδι που παρουσιάζουμε σε αυτές τις γραμμές δεν έχει καμιά σχέση με εκείνο του software flash, ωστόσο.

Για να το καταχωρίσει κανείς σε κάποια κατηγορία θα πρέπει να παραβλέψει τις - πολλές - ιδιαιτερότητές του. Δεν είναι καθαρό adventure, δεν μπορείς να το πεις arcade, δεν είναι απλά interactive movie. Το βασικότερο χαρακτηριστικό του είναι οι διάλογοι, οι οποίοι είναι και το κλειδί του παιχνιδιού. Το πιο ενδιαφέρον στοιχείο του cartoon είναι οι ιδιόμορφοι χαρακτήρες που δημιούργησαν οι σεναριογράφοι - και για να αποδοθούν σωστά, είναι απαραίτητοι πολλοί διάλογοι.

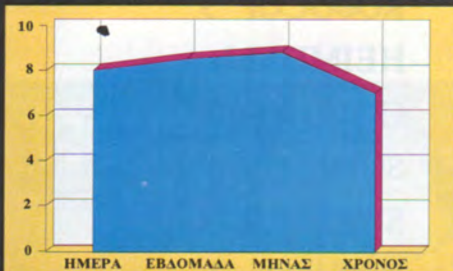
Ωστόσο, προσθέτοντας πολύ κείμενο σε ένα adventure παιχνίδι, το κάνεις κουραστικό - και δεν έχεις και καμιά εγγύηση ότι ο παίκτης θα δώσει ιδιαίτερη σημασία στο κείμενο.

Οι δαιμόνιοι προγραμματιστές, ωστόσο, βρήκαν μια πολύ έξυπνη λύση στο πρόβλημα αυτό - αν και όχι πρωτότυπη, πρέπει να πούμε: Ενσωμάτωσαν τους διαλόγουςως μέρος του παιχνιδιού. Πραγματικά, το 60% της εξέλιξης του παιχνιδιού στηρίζεται στους διαλόγους. Ο τρόπος που συμμετέχει ο παίκτης στους διαλόγους είναι με την επιλογή μιας απάντησης από αυτές που του δίνονται. Αυτό δεν δίνει και μεγάλα περιθώρια ελιγμών, αλλά σε κάθε διάλογο πρέπει να μιλήσεις δύο με πέντε φορές, ώστε οι πιθανοί συνδυασμοί απαντήσεων να είναι πολλοί. Μια λάθος απάντηση μπορεί να σε στερήσει από μια πληροφορία ή ένα χρήσιμο αντικείμενο. Χρειάζεται λοιπόν μεγάλη προσοχή στην επιλογή των απαντήσεων - και οι σωστές απαντήσεις είναι αυτές που ταιριάζουν με το στιλ του George Jetson. Να και το στοιχείο Role Playing, λοιπόν! Ας περάσουμε στο ζουμί του παιχνιδιού, όμως - αρκεί με τις γενικές περιγραφές... Το user interface του παιχνιδιού είναι αρκετά καλό, και ιδιαίτερα εύχρηστο. Η οθόνη χωρίζεται σε τέσσερα παράθυρα.

Το πρώτο παράθυρο χρησιμοποιείται αποκλειστικά για graphics, το παράθυρο ακριβώς από κάτω χρησιμοποιείται για την εμφάνιση των κειμένων του παιχνιδιού, το κάτω δεξιά παράθυρο περιέχει τις επιλογές απάντησης στους διαλόγους - όταν αυτές υπάρχουν. Στο πάνω δεξιά παράθυρο, που είναι και το σημαντικότερο για το χειρισμό του παιχνιδιού, βλέπουμε από επάνω προς τα κάτω τους χαρακτήρες που βρίσκονται στην τοποθεσία, τα icons που μας επιτρέπουν να κοιτάμε, να χρησιμοποιούμε, να ανοίγουμε, να κλείνουμε και να δίνουμε αντικείμενα, μια κάτοψη της τοποθεσίας, στην οποία βρισκόμαστε με τις εξόδους της και το inventory του χαρακτήρα μας - που, σημειωτέον, είναι ο Goerge Jetson, ο αρχηγός της οικογένειας Jetson. Το παράθυρο των γραφικών δείχνει μια μικρή, αλλά λεπτομερώς σχεδιασμένη εικόνα της τοποθεσίας, όπου βρισκόμαστε, η οποία μπορεί να έχει και κάποιο animation.

Για να εξετάσουμε ή να πάρουμε κάποιο αντικείμενο, αρκεί να κάνουμε διπλό κλικ με τον cursor του ποντικιού επάνω του, ή να το "σύρουμε" μέχρι το inventory αντίστοιχα. Πολλές φορές το διπλό κλικάρισμα σε κάποιο αντικείμενο μπορεί και να το ενεργοποιήσει - όπως συμβαίνει με τις πόρτες και τα ασανσέρ, λόγου χάριν.

Τα controls είναι αρκετά φιλοσοφημένα, και δεν χρειάζεται αλλαγή οθόνης σε κανένα σημείο του παιχνιδιού - πράγμα που το κάνει πολύ εύχρηστο. Το μόνο μειονέκτημα που έχει αυτή η μορφή gameplay είναι το μικρό μέγεθος της εικόνας.



Καλό είναι να έχετε και το κόμικ δίπλα σας...



Η υπόθεση του THE JETSONS παρουσιάζει πολλά ενδιαφέροντα σημεία: Ένα ωραίο πρωί, ξυπνάς στις 10 το πρωί και ανακαλύπτεις ότι το ξυπνητήρι σου είναι σπασμένο - γι' αυτό και δεν ξύπνησες εγκαίρως.

Σηκώνεσαι, ντύνεσαι, μπαίνεις στο αυτοκίνητό σου, και φτάνεις στη δουλειά - όπου σε περιμένει, εξαγριωμένο, το αφεντικό σου. Αν προσέξεις τη συμπεριφορά και τα λόγια σου, μπορεί και να γλιτώσεις την απόλυση - αλλά είσαι υποχρεωμένος να δεχτείς και μια αποστολή για να εξιλεωθείς.

Είσαι υποχρεωμένος, λοιπόν, να πας μέχρι τον πλανήτη ROBOTOPIA, όπου το αφεντικό σου έχει φτιάξει ένα τουριστικό συγκρότημα, το οποίο δεν πηγαίνει καθόλου καλά τελευταία, και πρέπει εσύ να βρεις τι δεν πηγαίνει καλά - και να το διορθώσεις. Στον πλανήτη βρίσκεις μια πολύ ιδιόμορφη κατάσταση, και πρέπει να συνεργαστείς με αρκετούς χαρακτήρες για να καταφέρεις να τα βγάλεις πέρα.

Το παιχνίδι είναι ιδιαίτερα καλοφτιαγμένο, και, αν και είναι σχετικά περιορισμένες οι δυνατότητες επιλογής του παίκτη, παρουσιάζει μεγάλο ενδιαφέρον.

Η φιλοσοφία του είναι κατά τα δύο τρίτα ίδια με αυτή των adventure παιχνιδιών, και το gameplay είναι εξίσου δύσκολο, ενώ το μόνο πραγματικά μελανό σημείο του παιχνιδιού είναι η έλλειψη ενός game save option. Ο παίκτης είναι υποχρεωμένος αν χάσει ή κάνει κάποιο λάθος να παίξει το παιχνίδι από την αρχή - και αυτό μπορεί να γίνει πολύ κουραστικό.

Ένα ακόμη κουραστικό χαρακτηριστικό του είναι η περίπτωση που κάποια λανθασμένη κίνηση φέρει στην οθόνη το μήνυμα "GAME OVER". Η μόνη επιλογή που έχεις τότε είναι να κάνεις reset και να ξαναφορτώσεις το παιχνίδι!

Αν εξαιρέσει κανείς αυτά τα δύο προβλήματα, το παιχνίδι είναι πολύ καλό, και παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον - κυρίως χάρη στην πρωτοτυπία του και τη ζωντάνια των διαλόγων. Τα γραφικά είναι πολύ καλά, παρόλο το μικρό τους μέγεθος, και το animation, όπου αυτό παρουσιάζεται, είναι πολύ καλό επίσης.

Η γενική εντύπωση από το The Jetsons είναι πολύ καλή μεν, αν εξαιρέσει όμως κανείς τα δύο προβλήματα που αναφέραμε. Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι έξυπνοι, χωρίς όμως να είναι και πολύ δύσκολοι, ώστε η υπόθεση να εξελίσσεται ομαλά, χωρίς μεγάλα "κολλήματα".

Προς το τέλος του παιχνιδιού, βέβαια, τα πράγματα δυσκολεύουν, και θα είναι ιδιαίτερα δυσάρεστο να διαπιστώσετε σε εκείνο το σημείο ότι ξεχάσατε κάτι, γιατί θα πρέπει να αρχίσετε από την αρχή!



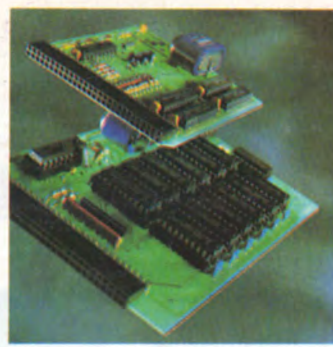
• Απόλλων Κουτλίδης

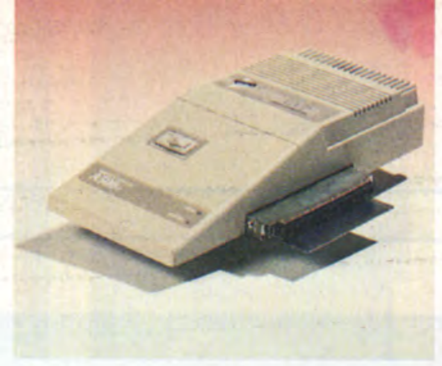
Πολλές σχολαστικά σχεδιασμένες οθόνες και άφθονο animation δίνουν ζωντάνια στο παιχνίδι.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	**84%**
Ανύπαρκτη μουσική επένδυση και μέτρια ηχητικά εφέ.	
ΗΧΟΣ	**57%**
Όχι μεγάλα περιθώρια επιλογής, αλλά πολύ φιλικό user interface.	
GAMEPLAY	**80%**
Ένα πρωτότυπο και ευχάριστο παιχνίδι, που μπορεί να σας κρατήσει πολλές ώρες πάνω στην οθόνη.	
ΓΕΝΙΚΑ	**82%**



THOMAS
SOFT


Amiga
ACTION REPLAY
MK III
FREEZE
POWER
ACTIVE
SLOMO
Designed and manufactured in the U.K. by Datel Electronics

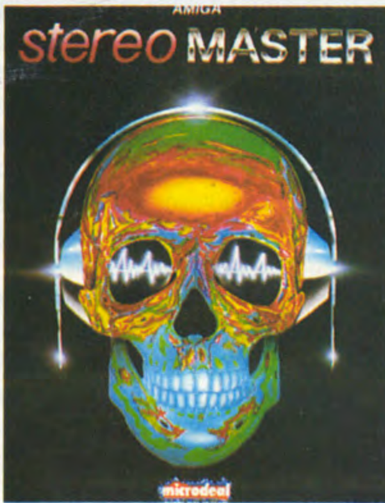





RocGen
Genlock for Amiga


DISK DRIVE
INSTRUCTIONS
Amiga Compatible Disk Drives CAX354 CAX1000S


Making Music on the Amiga
Amiga for Beginners
AmigaDOS Inside & Out


AMIGA
stereo MASTER
microdeal






SPECTRACOLOR
GENLOCK


CDTV

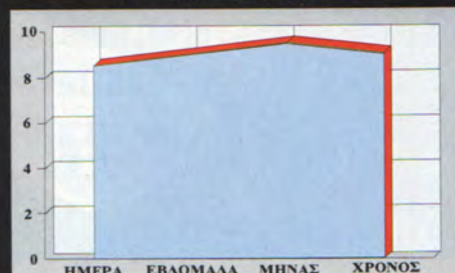
SOFTWARE REVIEW

E.S.S. MEGA

COMMODORE CDTV - PC (CD / HD)

ΕΙΔΟΣ	SPACE SHUTTLE SIMULATOR
ΜΟΡΦΗ	CD ROM, ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	TOMAHAWK

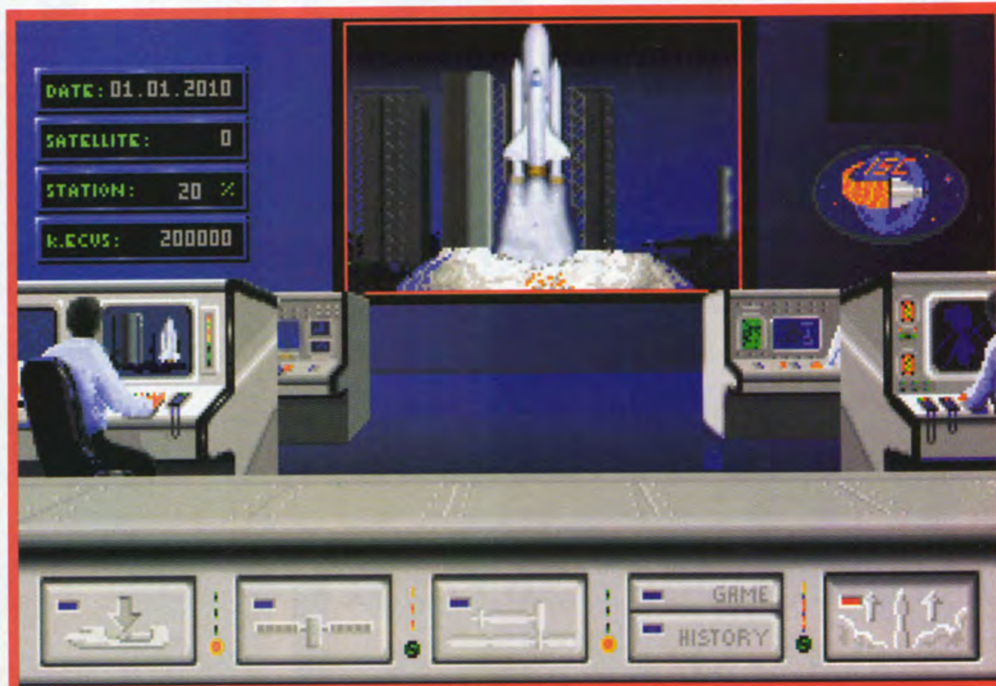


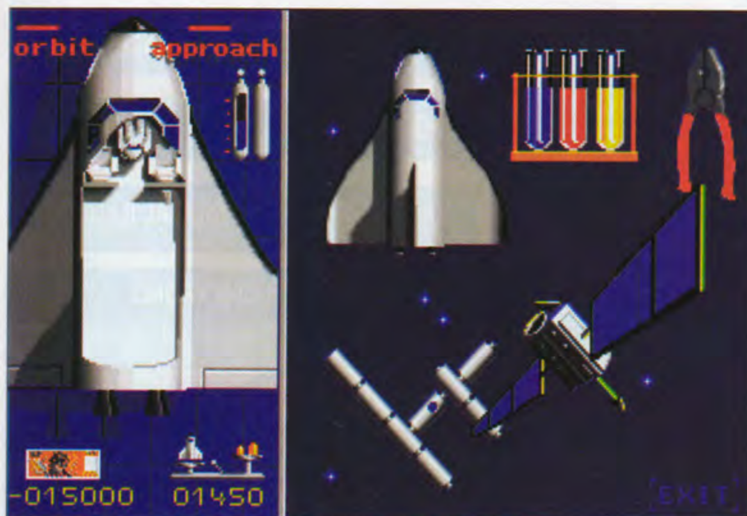


Μόνο και μόνο για να εξερευνήσεις το παιχνίδι, χρειάζεσαι μια εβδομάδα!

Ένα ακόμα multimedia παιχνίδι, για τους τυχερούς κατόχους ενός PC με CD-ROM ή ενός CDTV. Το E.S.S. MEGA είναι μια εξομοίωση διαστημικής επιχείρησης: στόχος σου στο παιχνίδι είναι να συναρμολογήσεις ένα διαστημικό σταθμό σε τροχιά γύρω από τη Γη. Για να γίνει αυτό, ωστόσο, πρέπει τα τμήματα να συναρμολογηθούν στο διάστημα, εφόσον το μέγεθος του σταθμού δεν επιτρέπει την εκτόξευσή του από τη Γη σε ένα κομμάτι. Έτσι, πρέπει να καταφέρεις να "ζυγίσεις" σωστά τα έξοδα της κάθε εκτόξευσης, να αποφασίσεις την ποιότητα των εξαρτημάτων που θα χρησιμοποιηθούν, να επιλέξεις το κατάλληλο πλήρωμα για το διαστημικό λεωφορείο που θα μεταφέρει τα κομμάτια του σταθμού και να καταφέρεις να τα ρυθμίσεις όλα αυτά, ώστε το συνολικό βάρος του σκάφους να μην είναι μεγαλύτερο από το όριο.

Όλα αυτά ακούγονται σχετικά απλά στην αρχή, αλλά δεν είναι καθόλου έτσι. Στην πρώτη φάση του παιχνιδιού βρίσκεσαι με ένα αρκετά περιορισμένο ποσό στη διάθεσή σου, και ένα σκάφος που μπορεί να μεταφέρει φορτίο μέγιστου βάρους 7 τόνων. Το σκάφος θα επιβαρυνθεί με τα πρώτα εξαρτήματα του σταθμού, τα καύσιμα τροχιάς, τα καύσιμα διαστημικής προώθησης και το υλικό για το σύστημα διατήρησης ζωής (οξυγόνο, απόθεμα τροφίμων κ.λπ.). Υπάρχουν διάφορα διαθέσιμα εξαρτήματα για την κατασκευή του σταθμού και σε μερικές περιπτώσεις μπορείς να επιλέξεις ανάμεσα σε δύο εξαρτήματα για την ίδια ανάγκη. Η επιλογή θα γίνει με κριτήριο το κόστος και το βάρος του κάθε εξαρτήματος, αλλά μερικές φορές ένα εξάρτημα που θεωρείται φθηνό μπορεί να αποδειχτεί ακριβότερο από άλλα, εφόσον μπορεί να χρειαστεί επισκευές υψηλού κόστους κάποια στιγμή. Το







ακριβότερο είναι φθηνότερο, λένε...

Το πραγματικά ενδιαφέρον μέρος του παιχνιδιού αρχίζει μετά την εκτόξευση: Κατευθύνεις το σκάφος από τροχιά σε τροχιά, σε μια ιδιαίτερα ρεαλιστική (σύμφωνα με τους κατασκευαστές) και σίγουρα πολύ πειστική εξομοίωση, με σκοπό να φτάσεις στην τοποθεσία όπου πρέπει να κατασκευαστεί ο σταθμός. Αφού βρεθείς στη σωστή τροχιά, πρέπει να κάνεις τις τελικές διορθώσεις πορείας, ώστε να βρεθείς μπροστά στο σημείο όπου βρίσκεται ήδη το πρώτο τμήμα και να προσθέσεις εκεί το τμήμα που μεταφέρεις (το πώς θα το κάνεις αυτό είναι άλλο θέμα!).

Αν καταφέρεις τελικά να τοποθετήσεις το εξάρτημα με το σωστό τρόπο, χωρίς να γίνει καμιά ζημιά, μπορείς να επιστρέψεις στη Γη, για να δρέψεις τους καρπούς των προσπαθειών σου - να πάρεις χρήματα δηλαδή!... Στις αποστολές σου, μπορείς να παίρνεις μαζί σου δορυφόρους και να τους βάζεις σε τροχιά. Για κάθε δορυφόρο που έχεις βάλει σε τροχιά, παίρνεις ένα μηνιαίο επίδομα. Επίσης, μπορείς να μεταφέρεις στο σταθμό κάποιους επιστήμονες, που θα πραγματοποιήσουν πειράματα. Όταν ένα πείραμα ολοκληρωθεί, πρέπει να επιστρέψεις τον επιστήμονα στη Γη, οπότε και θα πληρωθείς για τον κόπο σου! Ο τρίτος τρόπος να βγάλεις λεφτά είναι να προσγειώσεις το σκάφος με επιτυχία - αλλά για να το καταφέρεις αυτό, χρειάζεσαι πολλή εξάσκηση...

Η προσγείωση του σκάφους είναι χωρίς αμφιβολία το πιο δύσκολο αλλά και εντυπωσιακό σημείο του παιχνιδιού. Τα controls του παιχνιδιού είναι πάρα πολλά, γιατί σε κάθε φάση του παιχνιδιού είναι διαφορετικοί και οι έλεγχοι που γίνονται - άλλοι έλεγχοι στη βάση στη Γη, άλλα controls στο διάστημα για την αλλαγή τροχιάς, άλλα controls για την προσέγγιση της βάσης. Ωστόσο, η πρόσβαση σε όλες τις λειτουργίες γίνεται μέσω του mouse, οπότε η εξοικείωση είναι απλώς θέμα χρόνου. Στο κάτω - κάτω, ένα CD-ROM game έχει υποχρέωση, κατά κάποιον τρόπο, να είναι αρκετά σύνθετο, ώστε να είναι και "χορταστικό"!

Το gameplay είναι σχετικά αργό και το ύφος του παιχνιδιού φέρνει λίγο προς strategy, αλλά τα arcade σημεία (όπως η προσέγγιση του διαστημικού σταθμού ή η προσγείωση) ανεβάζουν αρκετά τους ρυθμούς του παιχνιδιού σε τακτά χρονικά διαστήματα, ώστε το ενδιαφέρον να διατηρείται σε υψηλά επίπεδα. Μέσα στο παιχνίδι υπάρχει, ενσωματωμένο, και ένα αρχείο με την ιστορία των διαστημικών ταξιδιών και επιτευγμάτων. Υπάρχουν αρκετές φωτογραφίες και κείμενα, καθώς και κάποιες animated ταινίες (ασπρόμαυρες, δυστυχώς).

Σε κάποιο διάλειμμα του παιχνιδιού μπορεί κανείς να περάσει μερικά ευχάριστα και ξεκούραστα λεπτά, πλουτίζοντας παράλληλα και τις γνώσεις του στην ιστορία του διαστήματος. Αν και δεν έχει κάποια άμεση σχέση με το παιχνίδι, είναι ωστόσο ένα πολύ ενδιαφέρον τμήμα, που κάνει πιο έντονη την αίσθηση των megabytes που κρύβονται στο μικρό Compact δισκάκι. Το E.S.S. MEGA είναι ένας ακόμη τίτλος στη βιβλιοθήκη των multimedia παιχνιδιών, ένα CD-ROM με πολλά megabytes γραφικών και ήχου. Οι ήχοι του παιχνιδιού ακούγονται απευθείας από το CD, με μία καταπληκτική ποιότητα φυσικά και η επιλογή των μουσικών κομματιών έχει γίνει με πολλή προσοχή. Τα γραφικά είναι πολύ προσεγμένα, σε αρκετές περιπτώσεις έχει γίνει digitizing, ενώ στο παιχνίδι περιέχονται και αρκετά animated sequences.

Πρόκειται για ένα συνδυασμό πολλών παιχνιδιών σε ένα: μπορεί να χαρακτηριστεί ως simulation, ως strategy ή και ως puzzle. Για όσους έχουν κάποιο multimedia μηχάνημα, είναι μια πολύ καλή επιλογή. Σίγουρα δεν θα σας απογοητεύσει.

• Απόλλων Κουτλίδης

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Το E.S.S. Mega έχει να αντιμετωπίσει το standard, θα μπορούσαμε να πούμε, που ονομάζεται Shuttle. Πάντως, τα καταφέρνει αρκετά καλά, κυρίως επειδή τρέχει σε CD, οπότε και δεν έχει κανένα πρόβλημα στα γραφικά και τον ήχο. Τελευταία βλέπουμε όλο και περισσότερους εξομοιωτές τέτοιου είδους. Λέτε να βρισκόμαστε μπροστά σε μία νέα γενιά;

Α. Λεκόπουλος

Πολύ καλά και εντυπωσιακά graphics, θαυμάσιο animation - αλλά φτωχή η οθόνη του κόκπιτ του διαστημοπλοίου.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	86%
Άριστος ήχος, εφόσον προέρχεται από το CD!	
ΗΧΟΣ	98%
Τρία παιχνίδια σε ένα σημαίνουν και τρεις τύποι controls - πολύ σύνθετο.	
GAMEPLAY	76%
Ποιότητα multimedia!	
ΓΕΝΙΚΑ	92%

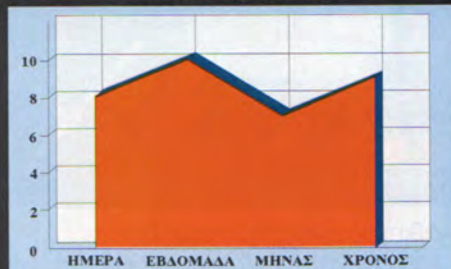


AMIGA



ΕΙΔΟΣ	PINBALL GAME
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	DIGITAL ILLUSIONS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Η αντοχή του στο χρόνο μεγάλη. Προσωπικά, το θεωρώ διαχρονικό. Είναι ένα all time classic game στον τομέα του!

Είμαι σίγουρος ότι όλοι σας έχετε παίξει κάποιο pinball game στον υπολογιστή σας. Αν όχι, τότε σίγουρα θα έχετε δει κάποιο στα arcades. Όμως το Pinball Dreams είναι η κορυφή. Γιατί; Η απάντηση είναι μάλλον απλή, αρκεί να δείτε το παιχνίδι σε όλες του τις διαστάσεις.

Μετά από την αρκετά εντυπωσιακή εισαγωγική οθόνη, που βέβαια συνοδεύεται από εξίσου καλή μουσική, σας δίνεται η δυνατότητα να επιλέξετε όχι σε δύο, όχι σε τρία, αλλά σε τέσσερα ασυναγώνιστα pinball, που οφείλω να ομολογήσω ότι το ένα είναι καλύτερο από το άλλο. Στην οθόνη εμφανίζεται λοιπόν η λίστα των επιλογών. Έτσι, πρέπει να επιλέξετε ανάμεσα στα Ignition, Steel, Beat Box και Nightmare, που είναι και οι τέσσερις διαφορετικές πίστες του παιχνιδιού. Όποια και αν είναι η επιλογή, σας περιμένει μια ευχάριστη έκπληξη.

Η οθόνη που αντικρίζετε εμφανίζει το 2/3 του φλίπερ, που στην κυριολεξία είναι κατακλυσμένο από διάφορα bonus. Τώρα, δικαιολογημένα, θα αναρωτηθείτε: "Με το υπόλοιπο 1/3 του φλίπερ τι γίνεται;". Όσο και αν σας φανεί περίεργο, η οθόνη scrollάρει κατακόρυφα, ανάλογα με το σημείο όπου βρίσκεται η μπάλα εκείνη τη στιγμή. Η ταχύτητα με την οποία γίνεται το scroll είναι απίστευτη και δείχνει τις πραγματικές δυνατότητες της Amiga στον τομέα των γραφικών και του animation.

Τα bonus κατά τη διάρκεια δίνουν και παίρνουν, ενώ τα συνοδεύουν εκπληκτικά ηχητικά που ανεβάζουν τη γενική εικόνα ακόμα υψηλότερα.

Κάθε φλίπερ το ακολουθεί και διαφορετικό μουσικό θέμα. Ειδικότερα στο Nightmare, το μουσικό κομμάτι μάς βάζει σε μια ατμόσφαιρα ταινιών τρόμου, ενώ τα ηχητικά εφέ έρχονται κυριολεκτικά να δέσουν με την όλη ατμόσφαιρα. Κάτι ανάλογο συμβαίνει και στα υπόλοιπα 3 φλιπεράκια.

Τέλος, τα controls δεν μπορούσε να είναι απλούστερα, αφού το παιχνίδι αυτό από τη φύση του χρειάζεται τρία πλήκτρα μόνο: δύο που κουνούν τις ρακέτες και ένα που κουνάει ολόκληρο το φλιπεράκι.

Προσοχή μόνο στα tilt. Αξίζει να σημειώσουμε ότι δίνεται η δυνατότητα συμμετοχής στο παιχνίδι μέχρι και 8 παικτών!! Πρόκειται για ένα ρεαλιστικό pinball game που θα σας κρατήσει καρφωμένους στο monitor για αρκετές ώρες χωρίς να το χορταίνετε ποτέ.

• Κώστας Παπαδάκης



Φανταστική κίνηση και τρομερό ντεκόρ.

ΓΡΑΦΙΚΑ 91%



Μπορεί και να χάσετε μπάλα ακούγοντας μουσική και εφέ.

ΗΧΟΣ 88%



Τι να πούμε... Απλά πραγματάκια.

GAMEPLAY 89%



Πιστεύω ότι κάθε περαιτέρω σχόλιο είναι περιττό.

ΓΕΝΙΚΑ 95%

TOP BANANA

ΕΙΔΟΣ	PLATFORM
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	HEX SOFTWARE

AMIGA, ST

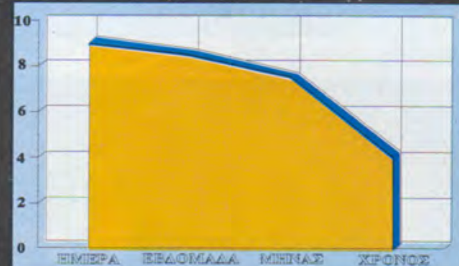




Τα γραφικά είναι πρωτότυπα, με όλη τη σημασία της λέξης. Ο ήχος επίσης πρωτότυπος και διασκεδαστικός. Όμως το gameplay είναι πρωτότυπο με κεφαλαία. Μιλάμε για ένα θαυμάσιο παιχνίδι, από μια νέα προγραμματιστική ομάδα, την HEX software, η οποία έκανε θαυμάσια αρχή με το πρώτο της πρόγραμμα.

Τα platform games έχουν μια έντονη τάση να επαναλαμβάνονται - και μάλιστα σε τομείς, όπου η επανάληψη δεν δικαιολογείται, όπως τα γραφικά και τα ηχητικά εφέ. Αν έχετε βαρεθεί τα ίδια και τα ίδια graphics, κοιτάξτε το TOP BANANA! Πραγματικά, καμιά σχέση με όσα ξέρατε. Κατ' αρχήν, υπάρχει μια αρκετά πρωτότυπη ιδέα στο παιχνίδι: η νοτιοαμερικάνικη ατμόσφαιρα, που θυμίζει ειδικότερα τις όχθες του Αμαζόνιου: Πλούσια βλάστηση, πανύψηλα δέντρα, κληματσίδες, κάθε φύσης ζωάκια - και αρκετά άσχετα sprites! Στο κάτω κάτω για platform μιλάμε - η συνοχή της υπόθεσης έχει ελάχιστη σημασία! Το TOP BANANA είναι πολύ ευχάριστο παιχνίδι, και αυτό οφείλεται σε πολλά πράγματα: ένα από αυτά είναι τα χαριτωμένα, καλοχρωματισμένα και πολύ μεγάλα sprites του. Άλλο ένα είναι τα πολύ καλά background graphics και το μόνιμο ηχητικό μοτίβο νερών που κυλούν. Τα ηχητικά εφέ είναι από παράξενα μέχρι και τελείως τρελά! Κάθε φορά που πατάς

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Πρωτότυπο και ευχάριστο arcade!

το fire, εκτοξεύεται μια... καρδούλα και ακούγεται ένας ήχος τύπου orchestra hit από rap-house τραγούδι! Κάθε φορά που παίρνεις ένα bonus, ακούγεται μια φωνή (σε άλλη τονικότητα κάθε φορά), της οποίας ο ήχος μοιάζει με επιφώνημα πόνου... Τα sprites που κινούνται πέρα δώθε στις πλατφόρμες του παιχνιδιού δεν έχουν καμιά απολύτως σχέση με το υπόλοιπο περιβάλλον: αλυσοπρίονα και μπουλντόζες! Κάθε τόσο, σε κάποια γωνία συναντάς μικρά ή μεγάλα βατράχια, που όμως είναι άκακα - απλώς προσθέτουν μια ακόμη ιδιόμορφη νότα στο παιχνίδι.

Για τους φίλους των platform, το TOP BANANA είναι σαν όαση μέσα στην έρημο. Φρέσκο, εύθυμο, πρωτότυπο, δύσκολο - δεν θα σας αφήσει να το βαρεθείτε εύκολα. Πρέπει να είμαστε έτοιμοι να δούμε κι άλλες καλές δουλειές από την HEX.

• του Α. Κουτλίδη

Πολύ πιο ανθεκτικό από τα συνηθισμένα platform.

ΓΡΑΦΙΚΑ 89%

Εντελώς πρωτότυπα, εντελώς τρελά, τρελά χρώματα, τρελή κίνηση!

ΗΧΟΣ 78%

Άφθονα ηχητικά εφέ, τα οποία, αν και έχουν ελάχιστη σχέση με το αντικείμενο του παιχνιδιού, προσθέτουν μια ακόμη εύθυμη νότα.

GAMEPLAY 64%

Ένα από τα δύσκολα platform, που γίνεται έως και εκνευριστικό κάποιες στιγμές, λόγω του υπερβολικά ευαίσθητου colission.

ΓΕΝΙΚΑ 79%

SOFTWARE REVIEW

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS II

AMIGA

ΕΙΔΟΣ	STRATEGY GAME
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	KOEI

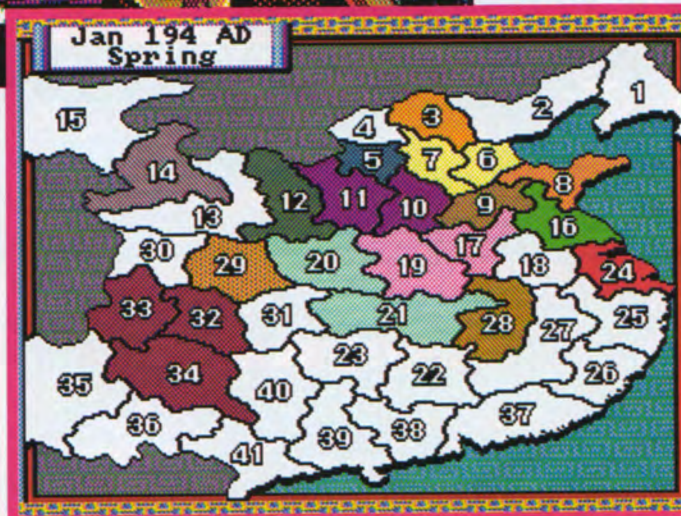
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Τα παιχνίδια στρατηγικής είναι πάντα πολύ ανθεκτικά, αλλά το Romance II είναι κάτι παραπάνω!

Η ιστορία της Άπω Ανατολής παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, και αρκετές φορές έχει χρησιμοποιηθεί σαν "στόρι" για παιχνίδια - αλλά μέχρι τώρα δεν είχαμε δει κάποιο ολοκληρωμένο strategy παιχνίδι στηριγμένο σε αυτήν. Το Romance II είναι ακριβώς αυτό: ένα παιχνίδι στρατηγικής που τοποθετείται τόσο χρονικά όσο και γεωγραφικά στην Άπω Ανατολή. Η φιλοσοφία του παιχνιδιού είναι αρκετά σύνθετη και το μέγεθος του manual τρομάζει! Ωστόσο, το gameplay δεν είναι και τόσο δύσκολο, χάρη στο προσεγμένο user interface του παιχνιδιού, που παρουσιάζει ιδιαίτερη φιλικότητα.

Το Romance II μπορεί να παιχτεί από έναν μέχρι σαράντα δύο (!) παίκτες. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να κυριαρχήσεις ενάντια στους υπόλοιπους παίκτες (το γνωστό "ο θάνατός σου, η ζωή μου"). Στην κύρια οθόνη του παιχνιδιού βλέπεις ένα χάρτη που είναι χωρισμένος σε "περιοχές", στο στιλ του επιτραπέζιου παιχνιδιού RISK. Οι ομάδες περιοχών που έχουν το ίδιο χρώμα ανήκουν στον ίδιο παίκτη, ενώ κάθε περιοχή διοικείται από ένα στρατηγό, ο οποίος με τη σειρά του έχει κάποιους ακόλουθους. Τα καθήκοντα του στρατηγού είναι να συντάσσει το στράτευμα, να φροντίζει να είναι ο λαός ικανοποιημένος, να μαζεύει φόρους, να επιβλέπει το στράτευμα και τον εξοπλισμό, να οργανώνει τις επεκτατικές επιθέσεις, να στέλνει κατασκόπους, ώστε να μαθαίνει εγκαίρως τα σχέδια των αντιπάλων, να μοιράζει τροφή, να συνάπτει συμμαχίες (με ανταλλαγή μηνυμάτων και δώρων, ή και με πραγματοποίηση γάμου), και διάφορα άλλα.

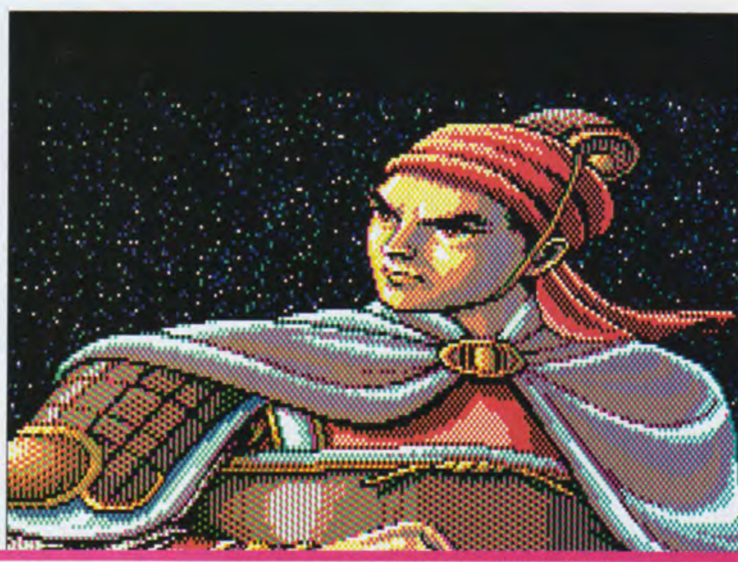


Οι βασικότερες ενέργειες του παιχνιδιού είναι η σύναψη συμμαχιών, οι επιθέσεις και η διαχείριση των εσωτερικών υποθέσεων. Η σύναψη των σωστών συμμαχιών είναι πολύ σημαντική υπόθεση. Μεγάλη σημασία έχει επίσης και η χρήση των κατάλληλων στρατηγών για την κάθε δουλειά. Ο κάθε στρατηγός έχει τα δικά του ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και σε κάθε περίπτωση το παιχνίδι απεικονίζει τα χαρακτηριστικά όλων των στρατηγών, ώστε να επιλέξεις τον καταλληλότερο.

Οι διαδικασίες μάχης είναι ουσιαστικά ένα "παιχνίδι μέσα στο παιχνίδι". Όταν επιλέγεις να επιτεθείς σε κάποια γειτονική περιοχή, εμφανίζεται μια νέα οθόνη, στην οποία τοποθετείς τις μονάδες του στρατεύματός σου. Σε κάθε γύρο, κάθε μονάδα μπορεί να υιοθετήσει μια μοναδική τακτική, η οποία μπορεί να είναι είτε κίνηση είτε απόπειρα δωροδοκίας ενός στρατηγού του αντιπάλου ή κίνηση επίθεσης. Αυτό είναι και το μόνο πραγματικά κουραστικό σημείο του παιχνιδιού, εφόσον οι διαδικασίες αυτές πραγματοποιούνται με πολύ αργό ρυθμό. Δυστυχώς, αυτή την οθόνη τη βλέπει ο παίκτης πολύ συχνά, μια και είναι ο μόνος ουσιαστικός τρόπος για να πραγματοποιήσεις το στόχο του παιχνιδιού.

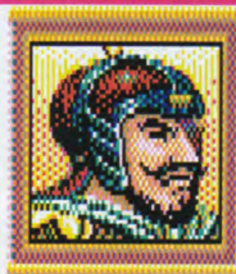
Τα περισσότερα strategy έχουν ένα πρόβλημα

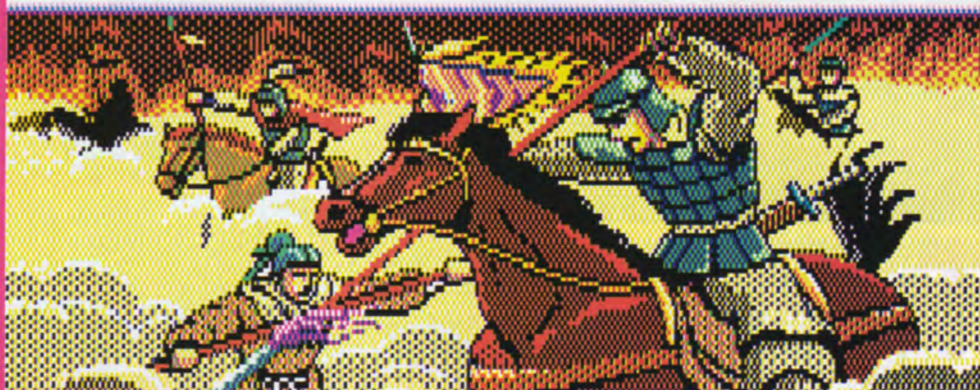




προσωπικότητας!... Συνήθως γίνονται βαρετά από ένα σημείο και μετά, επειδή τους λείπει το interactive στοιχείο. Το Romance II είναι απαλλαγμένο από αυτό το πρόβλημα, εφόσον υπάρχουν πολλοί "χαρακτήρες" που λαμβάνουν μέρος. Υπάρχει ένας σύμβουλος δηλαδή, που λέει τη γνώμη του για κάθε σου ενέργεια, ενώ μπορείς να ρωτάς και τους ταξιδευτές που περνάνε από την επικράτειά σου για τις φήμες που κυκλοφορούν στα γειτονικά βασίλεια. Συνάπτοντας σχέσεις με γάμο, κατορθώνεις να αναπτύξεις βαθύτερες σχέσεις με κάποια άλλη επικράτεια και το σύνολο αυτών των λειτουργιών, δίνουν μια ιδιαίτερα ζωντανή ατμόσφαιρα στο παιχνίδι. Σε αυτόν τον τομέα το Romance II παίρνει άριστα! Αξιοπρόσεκτη είναι η δουλειά που έχει γίνει στο παιχνίδι, ειδικά στον ιστορικό τομέα: Στην αρχή κάθε παρτίδας, επιλέγεις σε ποια ιστορική περίοδο θέλεις να παίξεις και αν θα ακολουθούνται συστηματικά τα πραγματικά γεγονότα της περιόδου. Αν απαντήσουμε ναι σε αυτήν την ερώτηση, στο παιχνίδι θα υπάρχουν κάποιοι περιορισμοί, ώστε να μην υπάρχει η δυνατότητα να διαπραχθεί κάποια ιστορική ανακρίβεια. Βέβαια, υπάρχει και το fiction mode, όπου έχουμε τη δυνατότητα να κάνουμε ό,τι κίνηση θέλουμε, αναστατώνοντας έτσι λιγάκι το χρονικό συνεχές! Το Romance II είναι ένα πολύ καλό στρατηγικό παιχνίδι, ένα από τα καλύτερα του χώρου. Τα γραφικά που έχουν ενσωματωθεί στο παιχνίδι είναι πλούσια, κάνοντάς το ακόμη πιο ενδιαφέρον - αν και μερικές οθόνες του παιχνιδιού είναι σχεδιασμένες τουλάχιστον πρόχειρα. Το gameplay είναι σε γενικές γραμμές πολύ καλό, και γίνεται ακόμη πιο ευχάριστο, χάρη στις τρεις διαφορετικές μουσικές επενδύσεις. Για όσους έχουν στρατηγικό αίμα στις φλέβες τους είναι μια πολύ καλή επιλογή.

• **Απόλλων Κουτλίδης**





ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Το Romance II είναι ένα πολύ καλό και "πλούσιο" σε gameplay στρατηγικό παιχνίδι με πολλά πρωτότυπα χαρακτηριστικά. Το μόνο δυσάρεστο είναι ότι κάθε τόσο φορτώνει από τη δισκέτα, γεγονός που το κάνει πολύ αργό σε μερικές περιπτώσεις. Ένα από τα καλύτερα strategy παιχνίδια της AMIGA.

Α. Γιαγιάς

Πολύ καλά γραφικά σε γενικές γραμμές, αλλά μερικές οθόνες είναι απαράδεκτες.

ΓΡΑΦΙΚΑ 73%

Πολύ καλή μουσική επένδυση, και μερικά ευχάριστα εφέ.

ΗΧΟΣ 86%

Καταπληκτικά σύνθετο σε συνδυασμό με το φιλικό interface πλησιάζει το άριστο.

GAMEPLAY 98%

Ένα strategy που θα αγαπήσετε σίγουρα!

ΓΕΝΙΚΑ 94%

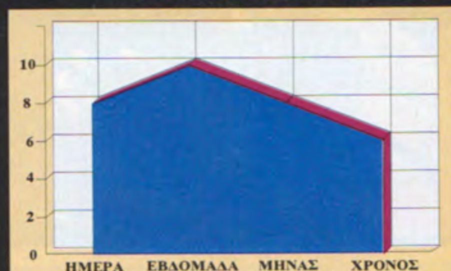
SOFTWARE REVIEW

AGONY

AMIGA

ΕΙΔΟΣ	SHOOT 'EM UP
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	PHYGNOSIS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αν και shoot 'em up, παίζεται για πολύν καιρό.



Το πολυσυζητημένο παιχνίδι της Psygnosis επιτέλους βγήκε στην αγορά! Σε προηγούμενο τεύχος, όταν είχαμε στα χέρια μας το preview του παιχνιδιού, είχαμε ήδη ενθουσιαστεί με τα τεράστια sprites, το άψογο animation, το καταπληκτικό parallax scrolling και την τουλάχιστον εντυπωσιακή μουσική. Βλέποντας το κουτί του παιχνιδιού, ακούστηκαν μέσα στο γραφείο κραυγές ενθουσιασμού και, μέσα σε μερικά λεπτά, τρία άτομα(όσοι βρισκόμασταν εδώ εκείνη τη στιγμή) είχαν σχεδόν





κολλήσει τα πρόσωπά τους στην οθόνη, παρακολουθώντας για άλλη μια φορά εκστατικοί την ανατριχιαστική του εισαγωγή...

Το Agony είναι ένα απλό shoot 'em up, όσον αφορά το gameplay. Τώρα βέβαια, το "απλό" είναι μία πολύ σχετική έννοια, εφόσον το πλήθος και το μέγεθος των sprites, που βρίσκονται ταυτόχρονα στην οθόνη, αρκεί για να σε κάνει να τα χάσεις - αλλά, τέλος πάντων, ας πούμε ότι ο σκοπός του παιχνιδιού είναι αρκετά απλός. Πυροβολείς ό,τι δεις μπροστά σου (αρκεί να βρεις την απαραίτητη ψυχραιμία) και μαζεύεις τα bonus που εμφανίζονται στην πίστα. Τα δεύτερα αυξάνουν την ισχύ της βολής σου, αλλά ταυτόχρονα μεγαλώνουν και το μέγεθος και η ισχύς των αντιπάλων σου. Κάποιοι αντίπαλοι θέλουν περισσότερες από μία βολές για να εξοντωθούν, κάποιοι άλλοι δεν εξοντώνονται με τίποτα! Φυσικά, κανένας δεν θέλει το καλό σου σε αυτό το παιχνίδι, ενώ είναι αρκετοί αυτοί που θέλουν οπωσδήποτε να σε δουν νεκρό... και φροντίζουν γι' αυτό με πολλούς τρόπους: έρχονται κατευθείαν επάνω σου (η γνωστή τεχνική "καμικάζι", την οποία χρησιμοποιούσαν οι Γιαπωνέζοι πολεμιστές στο Β' Παγκόσμιο Πόλεμο), σε πυροβολούν, φουσκώνουν για να σου μπλοκάρουν το δρόμο, μέχρι που εκρήγνυνται, για να σε κτυπήσουν με τα κομμάτια τους! Τα αντίπαλα sprites έχουν διάφορες τερατώδεις μορφές, που θυμίζουν - άλλα λιγότερο, άλλα περισσότερο - προϊστορικά τέρατα. Η μορφή του sprite που κινεί ο παίκτης είναι αυτή μιας κουκουβάγιας, που πετάει σταθερά προς τα δεξιά, μη έχοντας τη δυνατότητα να σταματήσει, πράγμα που σημαίνει ότι πρέπει να μάχεσαι συνέχεια για να μείνεις ζωντανός. Σε αυτό σε βοηθάει το laser που διαθέτεις (τώρα τι σχέση έχει το laser με την κουκουβάγια δεν ξέρω και ούτε θέλω να μάθω - μπορεί να μου έρθει βαρύ!).

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ένα τρομερό shoot 'em up, από αυτά που μόνο η Psygnosis ξέρει να φτιάχνει: παράξενη αίσθηση και μια μεταλλική γεύση στο στόμα. Θα προτιμούσα ωστόσο να ήταν λίγο πιο εύκολο. Μου άρεσε ιδιαίτερα, όπως και στον Απόλλωνα άλλωστε, η μουσική.

Α. Λεκόπουλος





Τα background graphics παριστάνουν βράχια, δέντρα, δάση, σπασμένες βάρκες, μπλεγμένα δίχτυα, ενώ από κάτω σου, καθώς κινείσαι, εναλλάσσεται το νερό με τα βράχια. Η αίσθηση της κίνησης δίνεται μέσω parallax scrolling δύο βαθμίδων, ενώ υπάρχει μια τρίτη βαθμίδα πιο πίσω, με τα χρώματα του ουρανού - όμως αυτή είναι ακίνητη. Το μέγεθος των sprites είναι πραγματικά εξωφρενικό, αλλά ακόμη πιο εξωφρενικό είναι το γεγονός ότι η κίνησή τους είναι ομαλότατη, ακόμα και όταν υπάρχουν είκοσι (!) sprites μεγάλου μεγέθους στην οθόνη (σημειώστε ότι το parallax scrolling συνεχίζεται απρόσκοπτο καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού)!!!

Στον ήχο έχει γίνει εξίσου καλή δουλειά... Η μουσική της εισαγωγής είναι καταπληκτική και τα samples, τα οποία έχουν χρησιμοποιηθεί, είναι πάρα πολύ ρεαλιστικά. Στο Agony άκουσα το καλύτερο πιάνο που έχω ακούσει ποτέ από την AMIGA. Στην αρχή του παιχνιδιού εμφανίζεται στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης ένα μικρό icon που σε παροτρύνει να συνδέσεις την AMIGA με το στερεοφωνικό - αν δεν το έχεις κάνει ήδη. Πραγματικά, είναι σχεδόν απαραίτητο να το κάνετε αυτό. Η μουσική και οι ήχοι του παιχνιδιού είναι 100% Hi - Fi, και το sampling έχει γίνει σε πολύ υψηλές συχνότητες, ώστε η ποιότητα του ήχου να είναι η καλύτερη δυνατή. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ακούγεται ένα γρήγορο κομμάτι σε ύφος Acid (ο Αντώνης το χαρακτήρισε Heavy Acid, επειδή κάποιοι ήχοι θυμίζουν κάτι από παραμορφωμένη κιθάρα). Η μουσική υπόκρουση συνδυάζεται με καταπληκτικό τρόπο με το παιχνίδι, δημιουργώντας μια ένταση χωρίς προηγούμενο και μια ακατανίκητη ανάγκη για δράση.



Το Agony είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει για την Amiga, και, με μερικές επιφυλάξεις, το καλύτερο shoot 'em up που έχουμε δει σε αυτό το μηχάνημα. Συνιστάται σε όλους τους φίλους των action games χωρίς κανένα ενδοιασμό.

• Α. Κουτλίδης

Η Psygnosis παραδίδει μαθήματα...	
ΓΡΑΦΙΚΑ	98%
Το κάτι άλλο. Ακούστε το από stereo, πάση θυσία.	
ΗΧΟΣ	96%
Πολύ δύσκολο, αλλά και απλό στο χειρισμό. Γνήσιο shoot 'em up.	
GAMEPLAY	87%
Η Psygnosis κατάφερε και πάλι να μας σοκάρει!	
ΓΕΝΙΚΑ	96%

ROBOCOP III

ΕΙΔΟΣ	ADVENTΘRE/ ARCADE
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	OCEAN

AMIGA, ST



Τα τελευταία movie conversions της OCEAN δεν τα πήγαν καθόλου καλά και πολλοί ήταν αυτοί που αντιμετώπισαν με σκεπτικισμό το ROBOCOP III. Ωστόσο, η OCEAN τους διέψευσε, δίνοντάς μας ένα πολύ καλό παιχνίδι, που έχει ήδη πολλές πωλήσεις στην Αγγλία και την Αμερική. Το ROBOCOP III δεν είναι μια προσπάθεια πιστής απόδοσης της ταινίας, αλλά ένα παιχνίδι που έχει δανειστεί απλώς τον ήρωα και μερικά σημεία του σεναρίου της κινηματογραφικής παραγωγής. Μέσα στις δισκέτες του ROBOCOP III υπάρχουν ουσιαστικά όχι ένα αλλά δύο παιχνίδια.

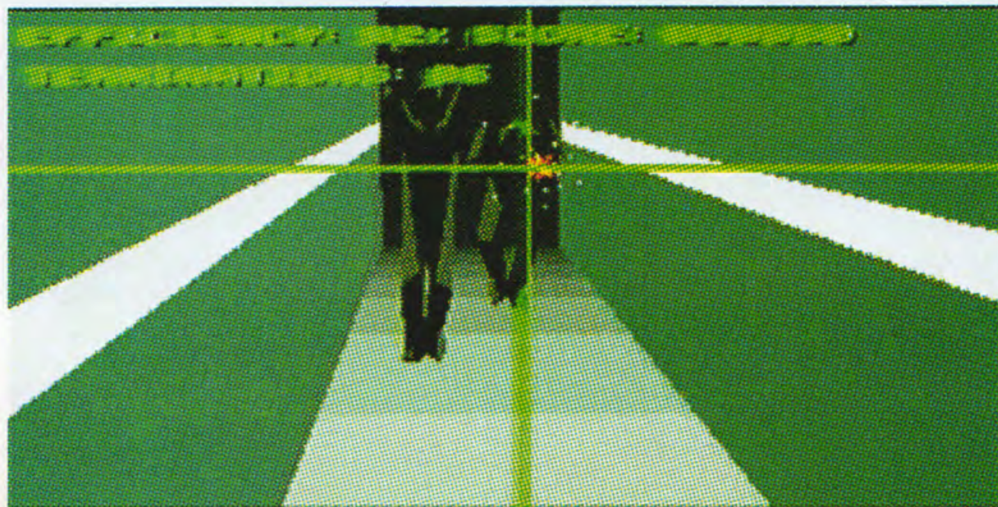
Προτού ξεκινήσουμε, επιλέγουμε αν θα παίξουμε το adventure movie ή το action μέρος του ROBOCOP. Και τα δύο παιχνίδια ξεκινάνε από ένα δελτίο ειδήσεων, όπου ένας παρουσιαστής και μια παρουσιάστρια ενημερώνουν για την παρούσα κατάσταση. Στη συνέχεια, αν έχουμε επιλέξει να παίξουμε το action μέρος, θα εμφανιστεί ένα μενού με τα πέντε levels που υπάρχουν, ώστε να επιλέξουμε από ποιο θα ξεκινήσουμε.

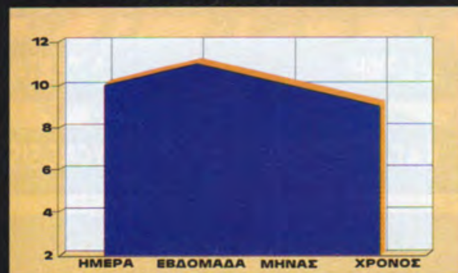
Όταν παίζουμε το action game, κινούμε τον Robocop σε ένα χώρο σχεδιασμένο με τρισδιάστατα vector graphics, χρησιμοποιώντας το mouse. Κάθε κίνηση του ποντικιού μετακινεί ένα σταυρό (δύο crosshairs) στην οθόνη, ενώ, αν επιχειρήσουμε να μετακινήσουμε το κέντρο του σταυρού έξω από την οθόνη, ο Robocop μετακινείται ή στρίβει επιτόπου. Μπορούμε, ωστόσο, να κινήσουμε τον Robocop και με το δεξί κουμπί του mouse, αν δεν θέλουμε να μετακινήσουμε το σταυρό στο επάνω μέρος της οθόνης. Το αριστερό κουμπί του ποντικιού είναι το fire, που ενεργοποιεί και κάποια αντικείμενα.

Για παράδειγμα, όταν μπαίνουμε μέσα σε ένα ασανσέρ και θέλουμε να πατήσουμε το κουμπί για να πάει ο Robocop στον επάνω όροφο, πυροβολούμε το αντίστοιχο κουμπί που βρίσκεται μέσα στο ασανσέρ! Τι να κάνουμε, αυτού του είδους τα παιχνίδια ήταν ανέκαθεν βάρβαρα. Πέρα από τα αστεία όμως, τα control του παιχνιδιού είναι πολύ καλά και η ανταπόκριση της κίνησης άριστη.

Τα γραφικά, αν και vector, είναι αρκετά καλά και η κίνηση σχετικά ομαλή. (Μην έχετε μεγάλες απαιτήσεις όμως, μιλάμε για full screen animation.) Τα μόνα γραφικά, που δεν είναι σχεδιασμένα ως vector, είναι αυτά των αντιπάλων και των πολιτών.

Φυσικά, έχετε ήδη καταλάβει το κύριο θέμα του παιχνιδιού: σκοτώνεις τους κακούς, πυροβολώντας όσο γίνεται λιγότερους (αν μπορείς, και κανέναν) πολίτες. Γνωστό τα παραμύθι, θα πείτε - αλλά στο Robocop III γίνεται με στιλ! Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πραγματικά πολύ καλός, αν





Δύο παιχνίδια είναι πάντα ανθεκτικότερα από ένα!



και τα πράγματα θα ήταν πολύ καλύτερα, αν υπήρχαν και μερικά αντικείμενα, μερικοί γρίφοι - έτσι, για να "σπάσει" λιγάκι η ξινίλα του shoot 'em up.

Άλλα αντικείμενα και γρίφους δεν θα βρείτε ούτε και στο adventure movie μέρος. Μην σας ξεγελάει η λέξη adventure, δώστε περισσότερη σημασία στο "movie". Ξεκινάς οδηγώντας ένα αρκετά γρήγορο και προηγμένο τεχνολογικά αυτοκίνητο, κυνηγώντας ένα φορτηγό μέσα στην πόλη. Στη διάθεσή σου υπάρχει ένα ραντάρ που δείχνει σε ποιο σημείο βρίσκεται το φορτηγό - αν δεν είναι πολύ μακριά. Ο έλεγχος γίνεται και πάλι μέσω του ποντικιού, αλλά με διαφορετικό τρόπο. Το αριστερό κουμπί επιταχύνει, ενώ το δεξί είναι το φρένο. Κινώντας το mouse, μπορείς να στρίψεις το τιμόνι στην αντίστοιχη κατεύθυνση και ο συνδυασμός όλων αυτών σου επιτρέπει να ελέγξεις πλήρως το αυτοκίνητο μέσα στην πόλη. Πρόσεχε μόνο τα άλλα αυτοκίνητα, γιατί αν κτυπήσεις επάνω τους, χάνεις μονάδες ενέργειας. Όταν ο δείκτης φτάσει στο μηδέν, η πόλη θα θρηνήσει το χαμό του ρόμπο - αστυνομικού... Γι' αυτό, είναι καλύτερα να προσέχεις πώς οδηγείς. Η κίνηση σε αυτό το μέρος του παιχνιδιού είναι πολύ καλύτερη, αν και τα graphics είναι και πάλι filled vector. Και πάλι ο έλεγχος της κίνησης είναι άψογος, αλλά αντί για shoot 'em up μιλάμε για driving arcade τύπου CHASE H.Q. - και αυτή είναι η μόνη διαφορά... Στο gameplay δεν υπάρχει ουσιαστικά καμιά πρωτοτυπία, εκτός από τα πολύ καλά controls. Η OCEAN μας έδωσε ένα πολύ καλό αλλά όχι πρωτότυπο παιχνίδι. Το ROBOCOP III κατάφερε να επανορθώσει για τις μέτριες έως και κακές movie conversions που είχε κυκλοφορήσει η OCEAN, και μάλιστα με το παραπάνω. Πρόκειται για ένα μεγάλο και πολύ καλό παιχνίδι, που θα μπορούσε να είναι ακόμη καλύτερο, αν ήταν λίγο πιο εύκολο!...

• Α. Κουτλίδης



ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Το τρίτο ROBOCOP είναι πολύ διαφορετικό από τα δύο προηγούμενα, με πολύ καλύτερα graphics και αρκετά καλύτερο gameplay. Ξεφεύγει από τα όρια του συνηθισμένου shoot 'em up / beat 'em up, καθώς είναι αρκετά πιο εγκεφαλικό. Θα γοητεύσει τους παλιούς, αλλά και πολλούς καινούριους gamers.

Γ. Κυπαρίσσης


Vector graphics χωρίς πολλή λεπτομέρεια, αλλά με υψηλό επίπεδο ρεαλισμού.
ΓΡΑΦΙΚΑ 86%


Μέτρια εφέ στο action, μια σχετικά καλή αλλά μονότονη μουσική και απουσία εφέ στο movie.
ΗΧΟΣ 76%


Πολύ καλό αλλά και δύσκολο. Πολύ καλά controls.
GAMEPLAY 89%


Δύο πολύ καλά παιχνίδια σε... οικονομική συσκευασία!
ΓΕΝΙΚΑ 91%

SOFTWARE REVIEW

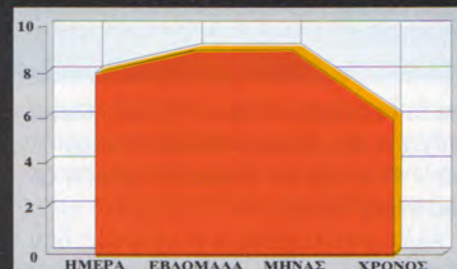
ORK

AMIGA, ST

SHOOT ÉM UPADVENTΘRE/ ARCADE	
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	PHYGNOSIS



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Παιχνίδι που φέρνει κέφι...

Στους φανταστικούς κόσμους του Ork γίνεσαι ένα παράξενο, μάλλον άσχημο δίποδο πλάσμα, που προσπαθεί να βρει το δρόμο του για τις επόμενες πίστες στον εχθρικό και επίσης παράξενο τόπο του. Στην πλάτη αυτού του Ork υπάρχει κάτι που μοιάζει με sleeping bag, ωστόσο αποκλείεται να βρεις χώρο ή χρόνο διαθέσιμο για να κοιμηθείς σε αυτό το παιχνίδι - και είναι τόσο εθιστικό, που είναι πολύ πιθανό, άμα αρχίσεις να παίζεις, να μην κοιμηθείς και στην πραγματικότητα! Σκοτεινός, μωβ - πορτοκαλί ουρανός στο φόντο, σκούρες φιγούρες στο background, ερείπια που δίνουν την αίσθηση της παρακμής. Παράξενα, σκελετώδη τέρατα που κινούνται με έναν αδιάφορο αέρα - όχι όμως αρκετά αδιάφορο, ώστε να σε παραμελούν. Τα αντικείμενα του foreground είναι βαμμένα στα χρώματα της λάσπης και της σκουριάς και χόρτα φυτρώνουν ανάμεσα στις πέτρες. Τα ερειπωμένα κτίσματα που βρίσκονται εδώ και εκεί δημιουργούν συνεχώς εμπόδια, λες και κάποιος τα έχει βάλει εκεί ειδικά, για να σου κάνει τη ζωή δύσκολη (τι ξέρει άραγε η Psygnosis γι' αυτό;). Το παιχνίδι κατορθώνει να σε κάνει να νιώσεις μια μεγαλειώδη κατάθλιψη (δεν υποψιαζόμουν ότι υπήρχε τέτοιο συναίσθημα, αλλά το ανακάλυψα παίζοντας το Ork). Δεν υπάρχει ανάγκη για κανένα σενάριο - το Ork κατορθώνει να σου ξυπνήσει τα κλειστοφοβικά σου συμπλέγματα, κάνοντάς σε να θέλεις οπωσδήποτε να βγεις από αυτόν το μουντό τόπο. Δεν έχει σημασία πόσο δύσκολο είναι - απλά πρέπει να φύγεις. Όμως και στο επόμενο level τα πράγματα είναι ίδια. Θα καταφέρει το κακόμοιρο (αν και όχι τόσο συμπαθές) Ork να βρει το φως και την ελευθερία της ημέρας; Από εσάς εξαρτάται. Τα controls του Ork είναι πολύ απλά, αλλά η κίνηση δεν είναι απλή. Αυτό συμβαίνει, γιατί το sprite που χειρίζεσαι κινείται πολύ απότομα και παρουσιάζει μεγάλη αδράνεια και αστάθεια στο σταμάτημα - λόγω της κατασκευής του, και του τρόπου με τον οποίο στέκεται. Υπό αυτές τις συνθήκες, πρέπει να βρεις τα αντικείμενα που χρειάζονται, για να περάσεις στην επόμενη πίστα. Οι γρίφοι του παιχνιδιού δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολοι, αλλά δεν είναι και το κύριο μέρος του παιχνιδιού. Είναι απλά η "σάλτσα" που ολοκληρώνει την εντυπωσιακή, πραγματικά, εικόνα του δημιουργήματος της Psygnosis.

Όσον αφορά τα υπόλοιπα sprites και graphics του παιχνιδιού, η φιλοσοφία παραμένει στα επίπεδα του shoot 'em up: πυροβολείς χωρίς διάκριση. Αν αυτό που θα πυροβολήσεις δεν πεθάνει, τότε ή πρέπει να το χτυπήσεις κι άλλο ή είναι απλό διακοσμητικό ή είναι κάποιο αντικείμενο που πρέπει να πάρεις. Οι γρίφοι του παιχνιδιού στηρίζονται στη χρήση αυτών των αντικειμένων, που μαζεύεις περνώντας απλώς από πάνω τους. Τώρα, το πού θα χρησιμοποιήσεις αυτά τα αντικείμενα (ή και το πού θα βρεις κάποιο αντικείμενο που ξέρεις ότι χρειάζεσαι) είναι άλλη υπόθεση... Ευτυχώς, ωστόσο, τα αντικείμενα που ανεβάζουν το σκορ ή σου δίνουν έξτρα ενέργεια ή βολές ενεργοποιούνται αυτόματα και δεν χρειάζεται να σπας το κεφάλι σου, για το τι πρέπει να κάνεις με αυτά. Πάντως, ό, τι βλέπεις μπροστά σου είναι χρήσιμο και πρέπει να το μαζεύεις. Το Ork είναι ένα παιχνίδι σχεδιασμένο με πολλή προσοχή (όπως μας έχει συνηθίσει η Psygnosis), με πολύ καλούς ήχους και background εφέ, πάρα πολύ καλά graphics και animation και πολύ ενδιαφέρον (αλλά και πολύ δύσκολο) gameplay. Αν και δεν έχει πολλά πρωτότυπα στοιχεία, σίγουρα δεν είναι παιχνίδι "του σωρού" και δεν πρέπει να περάσει απαρατήρητο.

• Α. Κουτλίδης



Καταπληκτικά σκηνικά, ομαλότατο animation, μεγάλα sprites. Καλά εφέ, αλλά απουσιάζει κάποια μουσική επένδυση.

ΓΡΑΦΙΚΑ 93%



Οι ήχοι που ακούγονται συνεχώς στο βάθος δεν σώζουν την κατάσταση.

ΗΧΟΣ 64%



Πολύ ενδιαφέρον παιχνίδι, όχι ένα απλό shoot 'em up, αλλά και πολύ δύσκολο.

GAMEPLAY 83%



Η Psygnosis μας έδωσε και πάλι ένα ασυνήθιστο και πολύ καλό παιχνίδι!

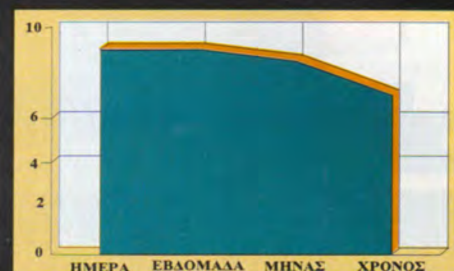
ΓΕΝΙΚΑ 86%

SOFTWARE REVIEW

HARLEQUIN

ΕΙΔΟΣ	PLATFORM
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	GREMLIN

AMIGA



Χάρη στους έξυπνους γρίφους και τις καλοσχεδιασμένες πίστες του, κρατάει το ενδιαφέρον για πολλές ημέρες...

Άλλος ένας πολυσυζητημένος τίτλος, αυτή τη φορά από την Gremlin. Το όνομα της εταιρίας από μόνο του σημαίνει ποιοτικά γραφικά και ήχο, και δεν διαψεύστηκαν ούτε και στο Harlequin. Σε αυτό το παιχνίδι θα πάρετε το ρόλο ενός μαυροκίτρινου αρλεκίνου, που ψάχνει να βρει το δρόμο του μέσα στην Chimeria (άλλη μια ελληνική λέξη, προέρχεται από το "χίμαιρα"). Τα controls είναι τυπικά στα platform παιχνίδια: αριστερά δεξιά για κίνηση, επάνω για πήδημα, κάτω για να σκύψει ο αρλεκίνος μας και το fire που του χρησιμεύει για να εκτοξεύει... καρδούλες επάνω στους εχθρούς του. (Μην ξεχνάμε, οι φιγούρες των αρλεκίνων είναι άμεσα συνδεδεμένες με τη ρομαντική περίοδο.) Πάντως, αν και δεν θα το περίμενε κανείς, οι καρδούλες έχουν αποτέλεσμα, αν και θα χρειαστεί να χτυπήσετε περισσότερες από μία φορές για να το δείτε.

Ο αρλεκίνος του παιχνιδιού είναι αρκετά έξυπνος και, όποτε βρίσκεται μπροστά σε κάποιον γρίφο, εμφανίζεται μία λάμπα πάνω από το κεφάλι του και, αν μείνει ακίνητος για λίγο, στο πάνω μέρος της οθόνης εμφανίζεται η σκέψη του, που είναι και ένα hint για τη λύση του γρίφου. Εκεί σταματάν και οι εγκεφαλικές λειτουργίες του αρλεκίνου... και πρέπει να αρχίσουν οι δικές σας! Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι αρκετά δύσκολοι από τα πρώτα levels κιόλας, και όταν φτάσετε στα πιο προχωρημένα levels, θα κολλήσετε για αρκετή ώρα σε κάνα δυο σημεία... Και φυσικά δεν είναι οι γρίφοι το μόνο πρόβλημα του αρλεκίνου μας - υπάρχουν και τα άλλα sprites, που έχουν βάλει πείσμα να του κάνουν τη ζωή δύσκολη - και τη ζωή του παίκτη, μαζί.

Τα γραφικά του Harlequin είναι πολύ καλά, όπως είπαμε και στην αρχή. Η κίνηση είναι πολύ ομαλή και το animation των sprites ρεαλιστικότατο, παρ' όλο το μεγάλο τους μέγεθος. Η ομοιομορφία του ύφους και των χρωμάτων στο σύνολο των γραφικών είναι ένα από τα πιο ευχάριστα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Η ηχητική κάλυψη δεν είναι κακή, αλλά δεν είναι και κάτι το ιδιαίτερο - αν εξαιρεθεί το πολύ όμορφο μουσικό κομμάτι της εισαγωγής. Τα ηχητικά εφέ είναι μέτρια και η μουσική υπόκρουση δεν αργεί να γίνει κουραστική, αν μείνει κανείς για πολύ σε ένα level - τόσο επειδή έχει μικρή διάρκεια και επαναλαμβάνεται συχνά, όσο και γιατί είναι φτωχή σαν σύνθεση και ενορχήστρωση.

Το gameplay βρίσκεται σε πολύ υψηλά επίπεδα και για το playability ισχύει το ίδιο. Το παιχνίδι έχει πολύ ενδιαφέρον και σχεδόν κανένα χαρακτηριστικό του χειρισμού δεν είναι κουραστικό ή εκνευριστικό. (Σε μερικά σημεία, όμως, οι προγραμματιστές της Gremlin θα μπορούσαν να μην είχαν βάλει τις πλατφόρμες σε τόσο οριακά σημεία). Καθόλου άδικα δεν είναι τα καλά λόγια που έχουν ακουστεί για αυτό. Έτσι, αν δεν έχετε κάποιο συγκεκριμένο λόγο να μην αγοράζετε platform παιχνίδια, το Harlequin είναι μία πάρα πολύ καλή επιλογή, που θα σας κρατήσει κοντά στη AMIGA σας για πολλές ημέρες.

• του Απόλλωνα Κουτλίδη


Πολύ καλά grpahics, όπως μας έχει συνηθίσει η Gremlin.
ΓΡΑΦΙΚΑ 86%


Μέτρια ηχητικά εφέ, ενώ η μουσική γίνεται κουραστική από κάποιο σημείο και μετά.
ΗΧΟΣ 69%


Αρκετά σύνθετο για να είναι ενδιαφέρον, αρκετά απλό ώστε να εξοικειώνεσαι γρήγορα.
GAMEPLAY 94%


Καταπληκτικό platform για τους φίλους του είδους, αλλά και για τους φίλους άλλων ειδών.
ΓΕΝΙΚΑ 88%

KINGS QUEST 5

AMIGA, IBM, IBM compatible, MACINTOSH

ΕΙΔΟΣ	3-D graphic animated icon driven, adventure
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SIERRA



Ηταν καιρός να ξεκινήσουμε τις αναλυτικές παρουσιάσεις των adventures της Sierra, που τόσο καιρό, λόγω άλλων adventures, δεν είχαν παρουσιαστεί στις σελίδες των adventures. Γι' αυτό το μήνα, διαλέξαμε το King's Quest 5, μια και κυκλοφορούν στην αγορά τρεις διαφορετικές εκδόσεις του, ενώ στο επόμενο τεύχος θα δούμε το Space Quest 4. Έτσι, θα ολοκληρώσουμε τον κύκλο των παρουσιάσεων όλων των περιπετειών της Sierra, με το καινούριο της user-interface, που έχουν κυκλοφορήσει ως τώρα. Η σειρά των King's Quests είναι η πιο θρυλική της εταιρίας. Και αυτό, όχι μόνο γιατί με το K.Q.1 η Sierra πρωτοεμφάνισε το είδος των περιπετειών που καταγράφηκαν σαν τα 3-D graphic animated adventures και που δημιούργησαν πραγματική επανάσταση στο χώρο των μέχρι τότε παραγωγών, αλλά και γιατί δύο απ' αυτά έχουν δημιουργήσει πραγματικά απίθανα ρεκόρ πωλήσεων και τιμήθηκαν με ειδικά βραβεία από τα αμερικανικά περιοδικά. Μιλάμε φυσικά για τα King's Quest 4: The perils of Rosella και το King's Quest 5: Absence makes the heart go younder! και τα οποία έχουν πουλήσει εκατοντάδες χιλιάδες αντίτυπα. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Όλα τα King's Quests εκτυλίσσονται κυρίως στη μυθική γη Daventry, με ήρωες τα διάφορα μέλη της βασιλικής οικογένειας. Στο πρώτο, ο Sir Graham, σαν απλός ιππότης, πρέπει να βρει τους μαγικούς θησαυρούς του βασιλιά του, οι οποίοι έχουν κλαπεί. Μόνο άμα τους βρει, θα σωθεί το βασίλειο από την απειλούμενη καταστροφή. Αν τα καταφέρετε, στο τέλος ο Sir Graham θα πάρει τη θέση του βασιλιά. Στο δεύτερο της σειράς, ο - βασιλιάς πλέον - Graham ταξιδεύει σε μια άγνωστη γη, ψάχνοντας να βρει την πανέμορφη πριγκίπισσα Valanice, την οπτασία της οποίας είδε μέσα από ένα μαγικό καθρέφτη. Αν τα καταφέρει στο τέλος να τη βρει, θα την ελευθερώσει από τον πύργο που είναι φυλακισμένη και φυσικά θα παντρευτούν. Στο τρίτο της σειράς, παίρνετε το μέρος του νεαρού Gwydion, που είναι δέσμιος του διαβολικού μάγου Manannan. Αφού τον μετατρέψετε σε γάτα, θα μάθετε την πραγματική σας ιστορία. Είστε ο χαμένος γιος της γνωστής βασιλικής οικογένειας. Έτσι, θα πρέπει να γυρίσετε στην πατρική σας γη, να ελευθερώσετε την αδελφή σας Rosella, που είναι αιχμάλωτη ενός τρομερού δράκου, και τέλος να εξοντώσετε το δράκο αυτό, ο οποίος έχει ερημώσει όλη την περιοχή. Στο τέταρτο της σειράς, ο βασιλιάς Graham πέφτει βαριά άρρωστος. Εσείς χειρίζεστε την κόρη του, την πριγκίπισσα Rosella, η οποία θα ταξιδέψει σε μια μακρινή γη, ψάχνοντας να βρει ένα μαγικό φρούτο, που μόνο αυτό μπορεί να σώσει τον πατέρα της. Για να γυρίσει όμως πίσω, πρέπει να εξοντώσει την πανούργα μάγισσα Lolotte. Κατά την προσωπική μου εκτίμηση αυτό είναι και το καλύτερο της σειράς. Στο King's Quest 5 τώρα, πάλι σαν βασιλιάς Graham, έχεις πάει μια βόλτα στο δάσος. Ξαφνικά, μια ψυχρή ριπή ανέμου σε γεμίζει μ' ένα κακό προαίσθημα. Γυρνώντας πίσω βλέπεις έντρομος ότι το κάστρο - παλάτι με όλη την οικογένειά σου έχει εξαφανιστεί. Και οι εκπλήξεις συνεχίζονται. Μια κουκουβάγια, με σχεδόν ανθρώπινη φωνή, σου εξηγεί τι ακριβώς έχει συμβεί. Σου λέει για το φοβερό μάγο Mordack και πώς με ένα εκπληκτικό spell αιχμαλώτισε και μετέφερε αλλού το παλάτι με την οικογένειά σου. Αναλαμβάνει και με μια μαγική σκόνη σε



μεταφέρει σε μια άλλη γη, όπου κατοικεί το αφεντικό της, ο επίσης μάγος Crispin. Αυτός σου εξιστορεί τα βασικά για τον Mordack και σου δίνει ένα ειδικό φαγητό, με το οποίο μπορείς να καταλαβαίνεις τις γλώσσες - μορφές επικοινωνίας των διαφόρων ζώων, τη μαγική του ράβδο και σαν βοηθό την κουκουβάγια του, που σ' έφερε εδώ, Cedric. Εδώ λοιπόν ξεκινά ο φοβερός αγώνας σου για να φτάσεις στο νησί του διαβολικού μάγου Mordack, ώστε να προσπαθήσεις να σώσεις την οικογένειά σου.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Σ' αυτούς τους τομείς παρουσιάζονται όλες οι διαφορές ανάμεσα στις εκδόσεις για Amiga, IBM συμβατούς και CD. Στην Amiga τα γραφικά είναι πολύ καλά. Οι προγραμματιστές έκαναν μια τρομερή προσπάθεια για να μπορέσουν στα 32 χρώματα να αποδώσουν τα γραφικά του. Πρέπει δε να ξεκαθαρίσω εδώ ότι πρόκειται για την καλύτερη έκδοση απ' όλες τις άλλες καινούριες παραγωγές της Sierra με το καινούριο user - interface στην Amiga και μάλιστα με διαφορά από τις υπόλοιπες, δηλ. τα S.Q. 4, Larry 5 κ.λπ. Το animation είναι πολύ καλό, ο ήχος του θαυμάσιος. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι η περιπέτεια είναι σχετικά αργή, τόσο στην κίνηση του ήρωα, όσο και στο φόρτωμα των διάφορων οθονών. Το παιχνίδι στην Amiga διαθέτει το βελτιωμένο user - interface της εταιρίας, δηλαδή περιέχει τα icons: WALK, LOOK, ACTION, TALK, ITEM FOR ACTION, INVENTORY, CONTROL PANEL κ.λπ. Η έκδοση για τους IBM συμβατούς έχει θαυμάσια γραφικά στα 256 χρώματα για VGA, ενώ η έκδοση για EGA με 16 χρώματα βλέπεται με δυσκολία. Εδώ υπάρχουν προβλήματα όταν θελήσετε να το κάνετε install στο σκληρό σας δίσκο, μια και σαν πρώτη προσπάθεια της εταιρίας στο καινούριο της στιλ (γραφικά, user - interface), έχει ένα πολύ μπερδεμένο σύστημα install. Το menu-bar επίσης, στην έκδοση για τους IBM συμβατούς, όντας η πρώτη κατασκευή της εταιρίας με το καινούριο user - interface έχει πάρα πολλά icons, αρκετά από τα οποία εξαλείφτηκαν ή συμπτύχθηκαν στις επόμενες παραγωγές (δύο walk - icons, ξεχωριστά icons για τα save/restore/quit, volume/speech/details κ.λπ.). Πρέπει να επισημάνω όμως ότι τα γραφικά του στην έκδοση αυτή υπερτερούν κατά πολύ όλων των μεταγενέστερων παραγωγών της εταιρίας. Η έκδοση για CD παρουσιάζει τρομερό ενδιαφέρον, αλλά τελικά προσωπικά με άφησε με σημαντικές αμφιβολίες για το όλο εγχείρημα. Κατ' αρχάς, μπορείς να το τρέξεις κανονικά από το DOS. Εδώ, εκτός από τη μικρότερη ανάλυση, παρουσιάζεται η εξής μοναδική ιδιομορφία: οι κέρσορες των διαφόρων icons να είναι μεγάλοι και έγχρωμοι. (Τα icons έχουν ελαχιστοποιηθεί, είναι ίδια με αυτά για την έκδοση στην Amiga.) Αν το τρέξεις μέσα από τα multimedia Windows, η ανάλυση ανεβαίνει στα 640x480, στα 256 χρώματα πάντα, και η διαφορά αυτή γίνεται κυρίως αντιληπτή όταν ανοίγουν τα ειδικά παράθυρα μέσα στην οθόνη - γραφικά, π.χ. όταν, ενώ είσαι στην πόλη, μπεις σ' ένα κατάστημα ή όταν σου μιλά κάποιος χαρακτήρας. Εδώ τα ειδικά αυτά παράθυρα είναι πολύ πιο καλά σχεδιασμένα και με πολύ περισσότερες λεπτομέρειες. Φυσικά, η τρομερή καινοτομία της έκδοσης σε CD βρίσκεται στο ότι δεν υπάρχει καθόλου κείμενο (text), αλλά τα πάντα, περιγραφές - διάλογοι, γίνονται με ομιλία!! Ναι, διαβάζετε καλά, με ομιλία. Η πρώτη εντύπωση σ' αφήνει άφωνο, μια και η αίσθηση συμμετοχής σου στο παιχνίδι είναι σχεδόν ολοκληρωτική. Εδώ όμως και αφού περάσει η πρώτη καταιγιστικού χαρακτήρα εντύπωση, αρχίζουν τα προβλήματα. Κατ' αρχάς, η έκδοση αυτή προϋποθέτει ΑΡΙΣΤΗ γνώση αγγλικών ή αμερικάνικων, με τις ιδιομορφίες που έχουν, αν προτιμάτε. Πέρα όμως και απ' αυτό, ενώ ο ήχος - ομιλία των γενικών περιγραφών, που αντιστοιχούν κυρίως στις εντολές LOOK και ACT, είναι πολύ καλός, όπως επίσης πολύ καλός είναι και ο ήχος - ομιλία του κεντρικού ήρωα Graham, οι ήχοι - ομιλίες κυρίως των διάφορων ζώων και με τα οποία υποχρεωτικά συνεννοείσαι δεν είναι καθόλου καλοί. Αρκετές φορές δυσκολευόμουν τόσο πολύ να ξεχωρίσω τις λέξεις, που έπρεπε με τη μέθοδο του Save/Restore να ακούω κάτι 3 ή και 4 φορές για να το καταλάβω. Νομίζω ότι αν είχαν βάλει πιο καθαρές φωνές, χωρίς δηλαδή να προσπαθήσουν να βρουν κάτι ανάμεσα σε ανθρώπινη φωνή και αυτή ενός ζώου, τα πράγματα θα ήταν πολύ καλύτερα. Στα ελαφρυντικά της εταιρίας είναι ότι πρόκειται για την πρώτη της αντίστοιχη προσπάθεια. Πέρα όμως από τα πιο πάνω προβλήματα, η έκδοση σε CD είναι άκρως εντυπωσιακή, σε γεμίζει πρωτόγνωρα συναισθήματα και πρέπει πάση θυσία να προσπαθήσετε να τη δείτε σε κάποιο φίλο σας, γνωστό σας κατάστημα κ.λπ., μια και έτσι θα πάρετε από πρώτο χέρι την εικόνα του πώς θα είναι τα παιχνίδια του άμεσου μέλλοντος. Γιατί, κακά τα ψέματα, το μέλλον, απ' όλες τις πλευρές, είναι στις εκδόσεις για τα CD.



ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΑΦΙΚΑ

Η ατμόσφαιρα του K.Q.5 είναι μοναδική. Πολύ καλοδουλεμένο σενάριο, πρωτότυπα στοιχεία, εικόνες από πάρα πολλούς γνωστούς μύθους, όμορφοι διάλογοι, εντυπωσιακότατες εικόνες. Και στην έκδοση για την Amiga και στην έκδοση για IBM συμβατούς τα πιο πάνω είναι κοινά χαρακτηριστικά. Φυσικά, η έκδοση για CD έχει το επιπλέον και πολύ υποβλητικό γεγονός της συνεχούς ομιλίας, παρά τα προβλήματα που περιγράψαμε πιο πάνω. Η δράση του είναι πλούσια και το κυριότερο πολύ μεγάλη σε έκταση. Σίγουρα θα χορτάσετε δράση. Το τονίζω αυτό γιατί οι μετέπειτα κυκλοφορίες της εταιρίας υστερούν στον τομέα αυτό, που όμως είναι τόσο σημαντικός. Το πρώτο μέρος του παιχνιδιού που εξελίσσεται στην περιοχή γύρω από την πόλη Serenia είναι και το πιο καλό κατά τη γνώμη μου. Αποτελείται από περίπου 109 διαφορετικές οθόνες (!) και είναι τελείως ανοικτό, μπορείς δηλαδή να πηγαινοέρχεσαι στις οθόνες αυτές, εκτός από καμιά δεκαριά, τελείως ελεύθερα. Αφού περάσεις το φίδι, το παιχνίδι γίνεται ένας μονόδρομος σχεδόν μέχρι το τέλος. Εδώ προσωπικά πιστεύω ότι το παι-

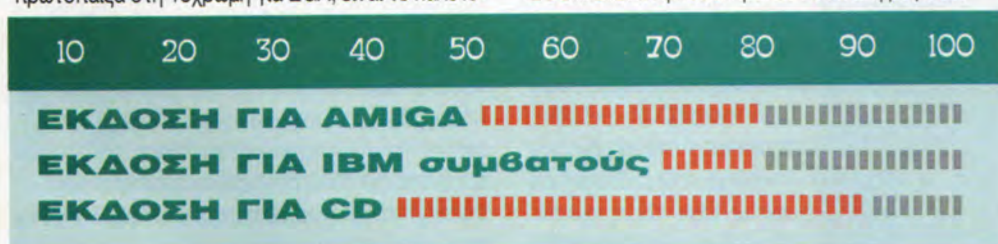
χνίδι κάνει "κοιλιά" και ότι θα μπορούσε να είχε σχεδιαστεί καλύτερα. Το τελευταίο πάντως μέρος που αφορά το νησί του Mordack είναι επίσης πάρα πολύ καλό, με φοβερή δράση, εδώ δε βρίσκονται και οι ωραιότερες οθόνες - γραφικά του παιχνιδιού. Το φινάλε του είναι φοβερό και, χωρίς καμιά υπερβολή, δεν συγκρίνεται με κανένα άλλο από τις υπόλοιπες περιπέτειες της Sierra. Η μονομαχία σου με τον Mordack είναι πρωτότυπη, όμορφη, υποβλητική και φυσικά εντυπωσιακή. Τι κάνεις στο τέλος; Χρειάζεσαι τη ράβδο του Crispin, τη ράβδο του Mordack που την παίρνεις όταν πέσει για ύπνο, παρακολουθώντας τον από τη βιβλιοθήκη του, όπου και διαβάζεις το βιβλίο στο τραπέζι, και το κομμάτι τυρί που το παίρνεις από μία τρύπα της φυλακής, στην οποία σε ρίχνουν με τη βοήθεια ενός αγκιστρίου. Τώρα πας στο εργαστήριο του Mordack, ανεβαίνεις τις σκάλες και πας δεξιά στην περίεργη μηχανή. Σ' αυτή βάζεις δεξιά τη ράβδο του Crispin, αριστερά τη ράβδο του Mordack και στο κέντρο το τυρί. Η ράβδος του Grispin θα ξαναποκτήσει τη μαγική της δύναμη. Την παίρνεις και είσαι έτοιμος να αντιμετωπίσεις το φοβερό Mordack. Όταν αυτός σου επιτεθεί σαν flying dragon, διαλέγεις τη ράβδο από το inventory και την κάνεις κλικ πάνω του. Διάλεξε το tiger spell (πρώτο από δεξιά). Όταν σου επιτεθεί σαν dragon, κάνε του το rabbit spell (δεύτερο από αριστερά). Όταν σου επιτεθεί σαν cobra, κάνε του το mongoose spell (πρώτο από αριστερά). Τέλος, όταν σου επιτεθεί σαν fire, κάνε του το rain spell (δεύτερο από αριστερά) και παρακολούθησε το φινάλε. Το King's Quest 5, ξαναβλέποντάς το και στις τρεις εκδόσεις, και κυρίως σ' αυτήν για VGA, το πρωτόπαιξα στη 16χρωμη για EGA, είναι το καλύτερο απ' όλες τις τελευταίες παραγωγές της εταιρίας. Έχει τα καλύτερα γραφικά, την πιο πλούσια δράση και ένα από τα πιο πρωτότυπα φινάλε που έχετε δει ποτέ. Με δύο λέξεις: είναι εκπληκτικό.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, OPEN DOOR στο σπίτι του Crispin. Σου λέει ότι φεύγει και ότι θα παρακολουθεί τις προσπάθειές σου. Ξαναβγαίνοντας έξω, προχώρησε μια οθόνη νότια LOOK SNAKE. Προχώρησε άλλη μία οθόνη νότια και τώρα πήγαινε δεξιά στην πόλη (town of Serenia). Τώρα LOOOK MAN που φτιάχνει το κάρο, TALK TO MAN, LOOK BARREL, στη γωνία του δρόμου στ' αριστερά, SEARCH BARREL, βλέπεις ένα ψάρι, TAKE FISH (+2), LOOK DOOR, την πιο αριστερή (tailor shop). Μπες μέσα, με τον walk - κέρσορα. TALK TO TAILOR, LOOK CLOAK στα δεξιά. Βγες έξω. Εκεί που ήταν ο άντρας πριν στο δρομάκι, βλέπεις κάτι να γυαλίζει. LOOK OBJECT, ένα νόμισμα, GET COIN (+2/4). LOOK DOOR τη μεσαία (toyshop). Μπες μέσα πάλι με τον walk - κέρσορα. TALK TO TOYMAKER, LOOK SLED στα δεξιά. Βγες έξω και LOOK DOOR την πιο δεξιά (shoeshop). Μπες μέσα με τον walk - κέρσορα. TALK TO SHOEMAKER'S WIFE, LOOK SHOEMAKER δουλεύει μ' ένα σφυρί. Βγες έξω και φύγε από την πόλη, πηγαίνοντας όλο αριστερά. Πήγαινε άλλη μια οθόνη αριστερά, LOOK HOUSE (bakehouse) και προχώρησε μια οθόνη βόρεια. LOOK MAN, TALK TO PRINCE. Έχει χάσει την αγαπημένη του πριγκίπισσα και η κακιά μάγισσα που ζει στο δάσος είναι μάλλον υπεύθυνη για την εξαφάνισή της. Προχώρησε άλλη μια οθόνη βόρεια και LOOK SIGN. Χμ! εδώ πρέπει να είναι η μάγισσα.

Πήγαινε μια οθόνη αριστερά LOOK WILLOW TREE, TALK TO WILLOW TREE. Είναι η πριγκίπισσα μεταμορφωμένη και σου λέει την ιστορία της. Την καρδιά της την έκλεψε η μάγισσα και τώρα το μόνο που έχει να κάνει είναι να παίζει τη μαγική της άρπα LOOK GNOME, TALK TO GNOME, με τον ηλικιωμένο. Προσέχεις τη μαριονέτα. Προχώρησε άλλη μία οθόνη νότια. LOOK HOUSE (inn), ένα πανδοχείο, LOOK HAYSTACK στ' αριστερά, SEARCH HAYSTACK. Τίποτα. Προχώρησε αριστερά. Βλέπεις μια αρκούδα να επιτίθεται σ' ένα μελίσσι. INVENTORY, HOLD FISH, THROW FISH TO BEAR (+4/8). Παίρνει το ψάρι και φεύγει. Η βασίλισσα - μέλισσα (Beetrice) σ' ευχαριστεί και σου λέει ότι μπορείς να πάρεις λίγο μέλι. LOOK TREE'S HOLE, GET HONEYCOMB FROM THE BEEHIVE INTO TREE'S HOLE (+2/10). LOOK STICK το ξύλο στο έδαφος, GET STICK (+2/12). Προχώρησε μια οθόνη βόρεια. Ένας σκύλος προσπαθεί να χαλάσει μια μυρμηγκοφωλιά. INVENTORY, HOLD STICK, THROW STICK TO DOG (+4/16). Ο σκύλος το παίρνει και φεύγει. Ο βασιλιάς των μυρμηγκιών (Antony) σ' ευχαριστεί και σου λέει ότι θα σε βοηθήσει αν χρειαστεί. Προχώρησε μια οθόνη βόρεια. LOOK WAGON (fortune teller), LOOK MAN. Πήγαινε κοντά του. Σου λέει ότι για να δεις τη madame Mushka χρειάζεσαι ένα gold coin. Τώρα κάνε SAVE. Μια και δεν έχεις τίποτα άλλο να δεις προς το παρόν, θα συνεχίσεις την εξερεύνησή σου προς τ' αριστερά, στην έρημο. Τώρα προχώρησε οκτώ οθόνες αριστερά. Θα φτάσεις σ' ένα άνοιγμα, από το οποίο φαίνεται κάτι σαν ναός (+3/19). Πήγαινε και στάσου πίσω από τους βράχους (κάνοντας κλικ σ' αυτούς τον walk - κέρσορα) που είναι στα δεξιά του ανοίγματος. Περίμενε και θα δεις δύο ιππείς να έρχονται και ν' ανοίγουν την πόρτα του ναού με τη βοήθεια μιας ράβδου (+2/21). Αφού φύγουν DRINK WATER από τη λιμνούλα μπροστά από τους βράχους. Τώρα πήγαινε δύο οθόνες αριστερά και από εδώ τρεις νότια. Φτάνεις σε μια όαση. DRINK WATER (+2/23). (Παίρνεις δύο πόντους την πρώτη φορά που θα πιεις νερό από κάποια όαση στην έρημο.) Συνέχισε άλλες τρεις οθόνες νότια και από εδώ πήγαινε μια οθόνη αριστερά. Βρίσκεις την κατασκήνωση των ιππέων - ληστών (+3/26). LOOK JAR στη μέση της οθόνης DRINK WATER FROM THE JAR, LOOK MAN στο έδαφος, SEARCH MAN, τίποτα. Τώρα μπες στην πιο δεξιά σκηνή. Κάνε οπωσδήποτε SAVE. LOOK MAN που κοιμάται, LOOK STAFF στον τοίχο, GET STAFF (+2/28). Βγες έξω πολύ προσεκτικά, χωρίς να ξυπνήσεις το ληστή, πηγαίνοντας λίγο δεξιά και μετά νότια...

Η συνέχεια επί της οθόνης.



ΟΙ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Amiga: Το πακέτο περιλαμβάνει 8 δισκέτες. Συνιστάται σ' όσους έχουν σκληρό δίσκο να το περάσουν σ' αυτόν, μια και έτσι γλιτώνουν από τη συνεχή αλλαγή δισκετών, ενώ ταυτόχρονα ανεβάζουν την ταχύτητα φορτώματος των οθονών: Αποδίδει, φυσικά, μόνο 32 χρώματα και απαιτεί οπωσδήποτε 2 diskdrives ή σκληρό δίσκο!

IBM συμβατοί: Κυκλοφορεί σε δύο εκδόσεις. Μία των 16 χρωμάτων, που απαιτεί κάρτα γραφικών EGA και κοινά drives των 5 1/4" ή 3 1/2", και μία των 256 χρωμάτων για V.G.A, αλλά και drives 1,2 ή 1,44 και οπωσδήποτε σκληρό δίσκο. Η έκδοση αυτή καταλαμβάνει περίπου 9 MB στο σκληρό. Και οι δύο εκδόσεις υποστηρίζουν όλες τις γνωστές μουσικές κάρτες.

CD: Περιέχει εκδόσεις τόσο για DOS όσο και για Multimedia Windows. Στην έκδοση για DOS απαιτεί κάρτα γραφικών VGA, ενώ στην έκδοση για Multimedia Windows απαιτεί super VGA (640x480 με 256 χρώματα). Ο σκληρός δίσκος είναι προαιρετικός.

• Ανδρέας Τσουρινάκης

SOFTWARE REVIEW

WINGS OF FURY II

ATARI ST, AMIGA

ΕΙΔΟΣ	AIR CAMBAT EMULATOR
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	BRODERBUND





Οι καλοί φίλοι μένουν πολύ.

Το όνομα ίσως θυμίζει σε πολλούς την πρώτη έκδοση του παιχνιδιού. Η δράση του μας μεταφέρει στο Δεύτερο Παγκόσμιο πόλεμο στα νησιά του Ειρηνικού ωκεανού. Το πάτημα του fire, αφού γίνει η επιλογή δυσκολίας του παιχνιδιού (MIDSHI PMAN, ENSIGN,LT.JUNIOR GRADE, LIEUTENANT, LT. COMMANDER, COMMANDER, CAPTAIN), μας οδηγεί πάνω σε ένα αμερικάνικο αεροπλανοφόρο τύπου Έσσεξ (ένα από τα πολλά που χρησιμοποίησε η Αμερική κατά τη διάρκεια του Δεύτερου Παγκόσμιου πολέμου). Το αεροπλάνο που χρησιμοποιούμε είναι ένα κλασικό ελικοφόρο καταδιωκτικό, τύπου Μάστανγκ. Η εμφάνισή του δείχνει τις πολύωρες μάχες που κάνατε στην πρώτη



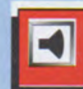
έκδοση του Wings of fury. Αλλά και τα γιαπωνέζικα σημαιάκια στα πλευρά του δείχνουν ότι η δεύτερη έκδοση έχει να κάνει με βετεράνους του είδους. Πριν οδηγηθούμε στο διάδρομο απογείωσης του αεροπλανοφόρου, το παιχνίδι μας ζητάει να επιλέξουμε τον εξοπλισμό του καταδιωκτικού μας.



Η επιλογή γίνεται λαμβάνοντας υπόψη την αποστολή, κατά τη διάρκεια της οποίας θα πετάξουμε: βόμβες για το βομβαρδισμό χερσαίων εχθρικών εγκαταστάσεων, ρουκέτες για την καταστροφή εναέριων στόχων και τορπίλες για την καταστροφή θαλάσσιων στόχων. Η επιλογή γίνεται και το καταδιωκτικό οδηγείται στο διάδρομο απογείωσης. Ήδη ο ουρανός έχει γεμίσει από γιαπωνέζικα καταδιωκτικά. Η άδεια απογείωσης δίνεται και το αεροπλάνο μας, αυξάνοντας ταχύτητα, ξεκινάει για την πρώτη του αποστολή. Κινώντας αριστερά και δεξιά το μοχλό και πατώντας ταυτόχρονα το fire, τα πολυβόλα του καταδιωκτικού μας φτύνουν καυτό μολύβι στα αντίπαλα αεροπλάνα. Μια σύντομη αερομαχία και στη συνέχεια η καταστροφή των επίγειων στόχων κρατώντας το μοχλό κάτω και πατώντας ταυτόχρονα το fire. Οι βόμβες ελευθερώνονται, οι στόχοι καταστρέφονται, η αποστολή κρίνεται επιτυχής και το αεροπλάνο επιστρέφει στο αεροπλανοφόρο. Το παιχνίδι συνεχίζει την επιτυχία που είχε η πρώτη έκδοση, με περισσότερη δράση, οι ήχοι του και τα γραφικά του είναι το ίδιο καλά όπως και στην πρώτη έκδοση (αυτό όσον αφορά την Amiga).

• Μ. Αταλιάδης


Δυναμικά και καλασχεδιασμένα.
ΓΡΑΦΙΚΑ 90%


Τα κλασικά - πολύ καλοφτιαγμένα όμως - εφέ.
ΗΧΟΣ 88%


Λίγο σύνθετο, αλλά πρόκειται για αεροπλάνο, μην το ξεχνάμε!!!
GAMEPLAY 85%


Ένα πολύ καλό σύνολο, που θα σας γοητεύσει.
ΓΕΝΙΚΑ 87%

"MONKEY ISLAND 2" LE CHUCK'S REVENGE

Το παιχνίδι δοκιμάστηκε σ' έναν IBM συμβατό, μια και οι εκδόσεις για τους άλλους υπολογιστές δεν είχαν κυκλοφορήσει, όταν γραφότανε το άρθρο αυτό. Το πακέτο περιείχε 5 δισκέτες των 1,44. Προς το παρόν κυκλοφορεί στην έκδοση των 256 χρωμάτων για VGA. Απαιτεί 286 και πάνω και φυσικά οπωσδήποτε σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει περίπου 9,1 MB. Υποστηρίζει όλες τις γνωστές κάρτες μουσικής. Υπάρχει και σε δισκέτες 5 1/4 για drive 1,2 στην έκδοση για VGA. Επιτέλους λοιπόν το MONKEY ISLAND 2 ήρθε και στη χώρα μας. Το είχα στα χέρια μου από τα τέλη Φλεβάρη, αλλά προηγούνταν το Conquests of Longbow, το οποίο παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος. Κάθε πράγμα στον καιρό του και έτσι ήρθε η ώρα να δούμε αναλυτικά την τελευταία περιπέτεια της LucasArts, όπως μετονομάστηκε η Lucasfilm, και η οποία έχει παντού μόνο φίλους. Μια περιπέτεια που ξεχειλίζει από δράση και χιούμορ. Ένα χιούμορ που στην κυριολεξία τσακίζει κόκαλα.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Αυτό το μήνα περιμένουμε δύο σημαντικές κυκλοφορίες. Κατ' αρχάς από τη Sierra το LAURA BOW II: THE DAGGER OF AMON-RA και το INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS από τη LucasArts. Γράφω περιμένουμε, γιατί η κατάσταση με τις εδώ αντιπροσωπείες που εισάγουν τα προγράμματα έχει αρχίσει να γίνεται ανησυχητική. Δεν ξέρω με ποια αντίληψη κανονίζουν το τι και πότε θα φέρουν, το σίγουρο είναι ότι δείχνουν να έχουν ελάχιστη σχέση με το αντικείμενο που λέγεται adventures, αν και τα τελευταία πουλάνε τόσο καλά στη χώρα μας. Χαρακτηριστικά σημειώστε τα εξής: Αν και το Spellcasting 101 πούλησε πολύ, τα άλλα δύο adventures της Legend, το TIME QUEST (κυκλοφορεί 9 μήνες) και το SPELLCASTING 201 (κυκλοφορεί 5 μήνες) δεν έχουν έρθει ακόμη, αλλά ούτε ξέρουμε και αν θα τα φέρουν. Η Legend δε κυκλοφόρησε ήδη και την 4η περιπέτειά της, το GATEWAY, ένα science-fiction adventure, βασισμένο στο γνωστό βιβλίο: The Heechee Saga. Το CRUISE FOR A CORPSE δεν έχει έρθει ακόμη για Atari ST και IBM συμβατούς, ενώ το ELVIRA II: THE JAWS OF CERBERUS ακόμη το περιμένουμε σε όλα τα format. Για να μη μακρηγορώ, σημειώστε τα παρακάτω adventures/R.P.G. και όποτε ή όπου τα δείτε πάρτε τα αμέσως, γιατί θα είστε από τους τυχερούς. Έχουμε λοιπόν: DEMONIAK από την Palace, MARTIAN DREAMS της Origin, EYE OF THE BEHOLDER II από την SSI/U.S Gold, MAUPITI ISLAND και MORTVILLE MANOR από την Ubi Soft, SUSPICIOUS CARGO από την Gremlin, LURE OF THE TEMPTRESS από τη Mirrorsoft, LEATHER GODDESSES OF PHOBOS II και LOST IN L.A. από την Accolade, τα COUNTDOWN και MARTIAN MEMORANDUM από την Access Software, τα CASTLE OF DR. BRAIN, ECOQUEST και MIXED - UP FAIRY TALES της Sierra, το UNCHARTED WATERS από την KOEI, το THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES της





ADVENTURE

Electronic Arts και άλλα πολλά. Ο κατάλογος αυτός τελειωμό δεν έχει και ο χώρος είναι λίγος. Τι άλλο να πω; Στην Ελλάδα ο επαγγελματισμός ως αντίληψη και νοοτροπία βρίσκεται κάτω από το μηδέν. Όλα γίνονται μεταξύ τυριού και αχλαδιού, όπως λέει και ο λαός μας. Καιρός όμως να αφήσουμε την γκρίνια και να περάσουμε στην περιπέτειά μας.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το παιχνίδι αρχίζει κάπως παράξενα. Ξεκινά με εσένα να έχεις βρει το θησαυρό που γυρεύεις και κρεμασμένος από ένα σχοινί, να διηγείσαι στην αγαπημένη σου (;) Elaine τι έχει συμβεί. Αυτή είναι μία σκηνή που κανονικά ανήκει στο τέταρτο και τελευταίο μέρος, λίγο πριν έρθεις πρόσωπο με πρόσωπο με το φοβερό LeChuck. Έτσι, ενώ διηγείσαι τι έχει συμβεί μέχρι την πιο πάνω σκηνή, καλείσαι να παίξεις το παιχνίδι και να φτάσεις σ' αυτήν, και φυσικά μετά να συνεχίσεις και το υπόλοιπο κομμάτι ως το τέλος. Σαν Gaybrush Threepwood λοιπόν, ξεκινάς σε κάποια παραλία του Scabb island γεμάτος πλούτη και δόξα. Για το τελευταίο δεν είσαι και τόσο σίγουρος μια και όλοι φαίνεται να διεκδικούν τη φήμη ότι αυτοί εξόντωσαν τον LeChuck!! Έχεις έρθει εδώ, ψάχνοντας για το θησαυρό των θησαυρών, το Big Whoop, που παρόμοιός του δεν υπάρχει πουθενά αλλού στη γη και που αιώνες τώρα ο μύθος και η δόξα από την ενδεχόμενη ανακάλυψή του έχει θρέψει γενιές ολόκληρες πειρατών. Πρέπει να βρεις έναν τρόπο για να φύγεις απ' αυτό το νησί. Τα πράγματα όμως δεν είναι και τόσο απλά, μια και στο νησί Scabb βασιλεύει ο τρόμος του φοβερού πειρατή Largo, πρώην υπαρχηγού του LeChuck, και ο οποίος όχι μόνο σου παίρνει όλα τα χρήματα, αλλά σου ξεκαθαρίζει και από την αρχή ότι δεν υπάρχει τρόπος για να φύγεις χωρίς τη θέλησή του. Η περιπέτεια είναι χωρισμένη σε τέσσερα μέρη. Στο πρώτο πρέπει να βρεις έναν τρόπο για να βγάλεις από τη μέση τον Largo, να νοικιάσεις ένα πλοίο και να φύγεις από το νησί. Στο δεύτερο πρέπει να βρεις τα τέσσερα κομμάτια ενός χάρτη όπου δείχνει το μέρος που είναι θαμμένος ο θησαυρός και επίσης να βρεις κάποιον να στον εξηγήσει. Στο τρίτο πρέπει να αποδράσεις απ' το νησί-κρησφύγετο του LeChuck όπου η αναζήτησή σου σ' έχει οδηγήσει. Και στο τελευταίο πρέπει να βρεις τον κρυμμένο θησαυρό, αφού φτάσεις στο νησί όπου είναι θαμμένος, να αντιμετωπίσεις για μια ακόμη φορά τον LeChuck και τέλος, να δεις το πιο απρόσμενο φινάλε που θα μπορούσες να φανταστείς!!! Η περιπέτεια είναι γεμάτη όμορφους και έξυπνους διαλόγους, διαποτισμένους από ένα απίθανο χιούμορ που ξεπερνά κατά πολύ όλα τα ως τώρα γνωστά στάνταρ. Είναι ένα χιούμορ καυστικό, θα έλεγα αναρχικό, με την έννοια του ανατρεπτικού, μια έκφραση, που τόσο πολύ λατρεύει ο τωρινός αρχισυντάκτης μας. (Μ' ακούς, Αντώνη;) Ένα από τα έξυπνα, διασκεδαστικά και με τελείως απίθανο φινάλε, σενάριο που έχετε δει ως τώρα. Ο Ron Gilbert έχει κάνει μια ομολογουμένως εκπληκτική δουλειά στον τομέα αυτό.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Monkey Island 2 στα 256 χρώματα είναι εκπληκτικά. Ειδικά στον τομέα των backgrounds γραφικών έχει γίνει απίθανη δουλειά. Τρομερές φωτοσκιάσεις, απίθανοι χρωματισμοί, εκπληκτικοί χάρτες νησιών, φοβερές αναπαραστάσεις χώρων. Η μόνη μου ένσταση είναι στο σχεδιασμό των προσώπων των χαρακτήρων που προσωπικά μου φαίνονται χοντροκομμένα. Ο ήχος του είναι φοβερός. Πάρα πολύ ωραία μουσικά κομμάτια και εκπληκτικά ηχητικά εφέ καλύπτουν όλη τη δράση της περιπέτειας. Πρέπει όμως να έχετε μια από τις ειδικές μουσικές κάρτες για να την απολαύσετε, αλλιώς ο ήχος του PC είναι ανυπόφορος και σας συμβουλεύω να τον κλείσετε από την πρώτη στιγμή. Ο χειρισμός του είναι ίδιος με του προκατόχου του, με μοναδική, αλλά και πολύ σημαντική καινοτομία ότι τώρα πια τα αντικείμενα του inventory σας εμφανίζονται σαν icons, με τη γραφική τους αναπαράσταση δηλαδή, και όχι με



Το μυθικό ναυάγιο. Βρίσκοντας τις σωστές συντεταγμένες η Kaptain Kate θα σε πάει σ' αυτό, αν βέβαια την πληρώσεις πρώτα. Δίνοντας το Monkeyhead, θα πάρεις ένα κομμάτι του περιβόητου χάρτη του θησαυρού.



ADVENTURE

τα ονόματά τους, όπως γινότανε μέχρι τώρα. Πολύ έξυπνη, και ευχάριστη στην όραση, ιδέα. Με το πλήκτρο F5 ενεργοποιείται το control panel που περιέχει τις εντολές SAVE, LOAD και QUIT. Σημειώστε ότι το πρόγραμμα δημιουργεί στο σκληρό δίσκο 99 θέσεις για να σώσετε αντίστοιχες θέσεις!! QUIT κάνεις και με τα πλήκτρα Altr+X. Την ταχύτητα εμφάνισης των κειμένων τη ρυθμίζουν τα πλήκτρα + και - ενώ το πλήκτρο . εξαφανίζει αμέσως το κείμενο που υπάρχει στην οθόνη. Τα Ctrl+V δείχνουν τη version, τα Altr και S την ταχύτητα λειτουργίας, ενώ τα πλήκτρα G, P, U, O, L, S, C, T, Y ενεργοποιούν τις εντολές GIVE PICK UP, USE, OPEN, LOOK AT, PUSH, CLOSE, TALK TO και PULL αντίστοιχα. Η περιπέτεια ελέγχεται εξ ολοκλήρου με το mouse και κινώντας τον κέρσορα πάνω στην οθόνη, εντοπίζετε τα διάφορα πρόσωπα ή αντικείμενα που καταλαβαίνει το παιχνίδι. Στις περισσότερες περιπτώσεις, όταν ο κέρσορας είναι σε κάποιο αντικείμενο μια δεύτερη εντολή φωτίζεται από το ειδικό menu με τις εντολές. Στις περιπτώσεις αυτές την ενεργοποιείτε, πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse. Τέλος, σημειώστε ότι μπορείτε να περνάτε όλες τις κινηματογραφικού χαρακτήρα σκηνές, πατώντας το πλήκτρο ESCAPE. Συνοψίζοντας ο χειρισμός της περιπέτειες είναι πολύ απλός και οπωσδήποτε πολύ πιο φιλικός από αυτόν της Sierra.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα της περιπέτειας είναι μοναδική. Εκπληκτικοί διάλογοι - κείμενα φροντίζουν γι' αυτό, ενώ το χιούμορ της περιπέτειας είναι χωρίς προηγούμενο, μια και υπάρχει παντού. Στα γραφικά, στις κινήσεις των χαρακτήρων, στα κείμενα. Είναι ένα χιούμορ πλούσιο σε ιδέες και ιδιαίτερα πνευματώδες. Ιδιαίτερα η συνομιλία σου με τον Toothrot στο τέλος, όταν σε διδάσκει φιλοσοφία (!), είναι φοβερή, ενώ και το φινάλε του παιχνιδιού είναι χαρακτηριστικό των διαθέσεων των προγραμματιστών. Η δράση της περιπέτειας είναι πολύ πλούσια, διαθέτει δε τη μοναδική ως τώρα καινοτομία να περιέχει δύο επίπεδα παιχνιδιού, ένα για τους σχετικά άπειρους χρήστες και ένα για τους προχωρημένους. Το δεύτερο επίπεδο είναι και αυτό που αξίζει, μια και μόνο εδώ βλέπεις όλους τους χαρακτήρες και τους γρίφους του παιχνιδιού. Σημειώστε ότι το επίπεδο αυτό είναι πραγματικά δύσκολο, όσοι δε έχουν συνηθίσει στις ευκολοχώνευτες τελευταίες περιπέτειες της Sierra, εδώ θα τα βρουν σίγουρα μπαστούνια. Η περιπέτεια, τέλος, εντυπωσιάζει με το μέγεθος και τον πλούτο της δράσης, κάτι που πραγματικά έλειπε από τα τελευταία adventures που κυκλοφορούσαν. Οι γρίφοι στο εύκολο επίπεδο είναι σχετικά απλοϊκοί με εξαίρεση το τελευταίο μέρος, όπου πρέπει να βγάλετε μια για πάντα από τη μέση τον LeChuck. Στο δύσκολο επίπεδο όμως τα πράγματα είναι τελείως διαφορετικά. Οι γρίφοι γίνονται ιδιαίτερα πολύπλοκοι, ενώ ορισμένοι του δεύτερου μέρους, όταν δηλαδή ψάχνεις να βρεις τα τέσσερα κομμάτια του χάρτη, είναι ιδιαίτερα δύσκολοι. Εδώ μερικοί γρίφοι είναι πραγματικά απολαυστικοί, όπως αυτός που πρέπει να κερδίσεις στους αγώνες φτυσίματος. Ένας - δύο όμως, όπως αυτός που πρέπει να αδειάσεις τον καταρράκτη από το νερό, μου φάνηκαν τελείως ανόητοι και χωρίς καμιά λογική. Ας δούμε έναν - δύο απ' αυτούς. Πώς παίρνεις την πρόσκληση για το πάρτι της Elaine; Στο Phatt island, στην πόλη, πήγαινε στο αδιέξοδο αριστερά από τη βιβλιοθήκη. Μόλις φύγει αυτός που παίζει, ακολούθησέ τον. Ποιο είναι το μυστικό των γρίφων των δακτύλων; Πρόσεχε πόσα δάκτυλα σου δείχνει την πρώτη φορά. Άσχετα με το τι σου λέει μετά, η σωστή απάντηση είναι το πόσα δάκτυλα σου έδειξε την πρώτη φορά. Πώς κερδίζεις τους αγώνες φτυσίματος; Καταρχήν από τη βιβλιοθηκάριο στο Phatt island πάρε μία κάρτα μέλους. Γύρνα στο Scabb island και τώρα πια από τον μπάρμαν αγόρασε δύο ποτά. Ποια θέλεις; Θυμάσαι που ο Largo, όταν έφτυσε μακριά στον τοίχο, το σάλιο του ήταν πράσινο; Πάρε λοιπόν το πρώτο και το τρίτο, κίτρινο και μπλε, ανάμειξέ τα και έχεις ένα πράσινο. Στο Booty island αγόρασε την κόρνα και στους αγώνες φτυσίματος, σφύρα την κόρνα και μόλις φύγει ο Splitmaster, γρήγορα μετακίνησε τις σημαίες μια θέση πριν!!! Τώρα πιες το πράσινο υγρό, πήγαινε στη γραμμή και μόλις ο άνεμος είναι ευνοϊκός, όταν δηλαδή κουνιέται το κόκκινο μαντίλι της πιο δεξιά θεατού, φτύσε!!! Το MONKEY ISLAND 2 είναι ένα εκπληκτικό adventure. Διαθέτει δύο επίπεδα παιχνιδιού, πανέμορφα γραφικά, πολύ πλούσια δράση, εκπληκτικό αναρχικό - ανατρεπτικό χιούμορ και ένα εντυπωσιακότατο φινάλε. Σίγουρα από τα καλύτερα - με διαφορά - παιχνίδια της χρονιάς.

ΟΙ ΒΑΣΙΚΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Μια μικρή αναφορά στους κυ-





Περνώντας με κόλπο τη δοκιμασία του grog.

Μόνο μια ακτίνα μπορεί να σου δείξει το σωστό τούβλο.

ριότερους χαρακτήρες που θα συναντήσετε και ΟΧΙ ΜΟΝΟ στους πέντε απ' αυτούς, (αμάν, βρε παιδιά, με τις αντιγραφές!!!).

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΑΠΟ ΤΟ MONKEY ISLAND 1:

GUYBRUSH THREEPWOOD: Ο κεντρικός ήρωας της ομώνυμης σειράς, το μέρος του οποίου παίρνετε εσείς στο παιχνίδι. Αφού έγινε πάμπλουτος στο πρώτο της σειράς, τώρα προσπαθεί να ανακαλύψει τον απόλυτο θησαυρό. Αν ήξερε τι τον περιμένει στο τέλος...

LECHUCK: Ο γνωστός και φοβερός πειρατής - φάντασμα που ζωντανεύει από ένα τραγικό σας λάθος. Και φυσικά γυρεύει εκδίκηση. Μόνο στο τέλος θα ανακαλύψετε το τρομερό μυστικό του.

ELAINE MARLEY: Η αγαπημένη σας κυβερνήτης του νησιού Melee τώρα βρίσκεται στο νησί Booty και αρέσκεται στις διοργανώσεις πάρτι που αφήνουν εποχή. Θα ξαναζωντανέψει ο έρωτάς σας; Χμ! Δείχνει αρκετά έξυπνη για να ξαναπέσει στην αγκαλιά σας.

HERMAN TOOTHROT. Ο γνωστός ερημίτης-ναυαγός. Τώρα βρίσκεται στο θρυλικό νησί Dinky, εκεί δηλαδή όπου είναι θαμμένος ο θρυλικός θησαυρός και παριστάνει το φιλόσοφο!

STAN: Τον θυμάστε που πουλούσε μεταχειρισμένα πλοία; Φαίνεται ότι οι δουλειές του πήγαν τελικά χάλια, μια και τώρα πουλά φέρετρα, φτιάχνει τάφους και άλλα παρεμφερή. Και αυτός στο Booty island.

FORTUNE TELLER: Η γνωστή μάντισσα. Θα σου διδάξει την τέχνη του βουντού που παίζει μεγάλο ρόλο στην περιπέτεια. Αν τα καταφέρεις θα σου φτιάξει και ένα μαγικό φίλτρο που ανασταίνει νεκρούς από τις στάχτες τους.

MEN OF LOW MORAL FIBER (pirates). Οι αποτυχημένοι πειρατές από το πρώτο της σειράς. Το ξύλινο πόδι του ενός θα σας φανεί πολύ χρήσιμο!

ΝΕΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ: LARGO: Ο υπασπιστής του LeChuck, ο φόβος και τρόμος του Scabb island. Θα τον διώξετε από το νησί με την τεχνική του βουντού, αλλά από ένα λάθος σας, θα αναστήσει τον αρχηγό του, το φοβερό LeChuck.

CAPTAIN DREAD: Άμα της βρείτε κάτι που έχει χάσει ή κάτι παρεμφερές σ' αυτό, θα αναλάβει να σας πηγαινοφέρνει ανάμεσα στα διάφορα νησιά.

CAPTAIN KATE: Η μόνη που μπορεί με το πλοίο της να σας οδηγήσει σ' ένα μυθικό ναυάγιο. Θα χρειαστείτε και κάτι άλλο απ' αυτήν, αλλά θα το πάρετε μόνο άμα μπορέσετε να τη φυλακίσετε!!

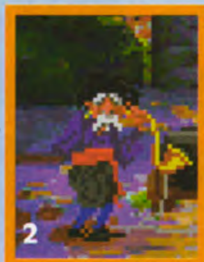
RAPP SCALION. Ένας νεκρός πειρατής που έχει ένα κομμάτι από το χάρτη του θησαυρού. Θα χρειαστεί να τον αναστήσετε, και να του κάνετε μια μεγάλη χάρη, αν θέλετε να σας δώσει το κομμάτι που φυλάει στο..

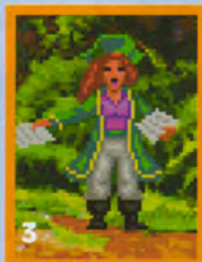
SPITMASTER: Διευθύνει αγώνες φτυσίματος! Πρέπει να νικήσετε οπωσδήποτε, αλλά θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε αθέμιτα μέσα για να το πετύχετε αυτό.

AUGUSTUS DEWAAT. Ο παλιός κυβερνήτης του Booty Island, τώρα περιμένει στην παραλία για να δει το πλοίο με το ταχυδρομείο. Τότε βαράει το κανόνι και "όλοι" τρέχουν για να δουν.

GOVERNOR PHATT: Με την πρώτη ευκαιρία θα προσπαθήσει να σε πουλήσει στον LeChuck!


1

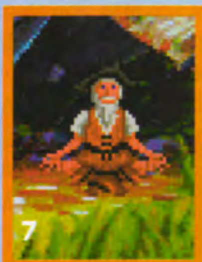

2

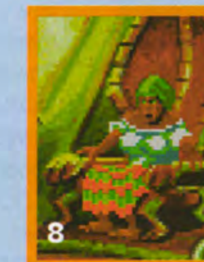

3


4

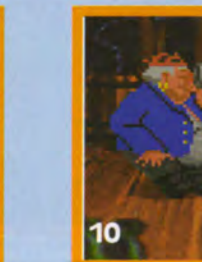

5


6


7


8


9


10


11




12


13

1 CAPTAIN DREAD
2 AUGUSTUS DEWAAT
3 CAPTAIN KATE
4 SPITMASTER
5 STAN
6 ELAINE MARLEY
7 HERMAN TOOTHROT
8 FORTUNE TELLER
9 GOVERNOR PHATT
10 RUM ROGERS
11 LARGO KAI LECHUCK
12 MEN OF LOW MORAL FIBER (PIRATES)
13 RAPP SCALION

ADVENTURE

ΕΤΑΙΡΙΑ: ....LucasArts
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: Amiga, Atari ST, ...IBM, IBM και συμβατοί ....Θα ακολουθήσουν εκδόσεις ....για Macintosh και Amiga
ΤΥΠΟΣ: ....MENU, DRIVEN, ...3D GRAPHIC ANIMATED ....ADVENTURE

Εκτός από το να τρώει και να παχαίνει ατελείωτα, έχει ένα βιβλίο που πρέπει να το αποκτήσεις οπωσδήποτε!

RUM ROGERS: Του αρέσει να καλεί τους επισκέπτες του σε διαγωνισμό για το ποιος θα πιει πιο πολύ grog! Μια γουλιά είναι αρκετή για να πέσετε τέζα. Μάλλον ο πιο δύσκολος γρίφος του παιχνιδιού. Υπάρχουν και άλλοι χαρακτήρες: καταστηματάρχες, τζογαδόροι, ψαράδες κ.λπ. που παίζουν σημαντικό ρόλο στην περιπέτεια και που τα κατορθώματα τους αναφέρονται στο περιβόητο βιβλίο του Αντώνη Λεκόπουλου "Αλήθειες και ψέματα, δηλαδή μόνο ψέματα, για το θησαυρό Big Woob"!!!

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Το κομμάτι που ακολουθεί αναφέρεται στο δύσκολο επίπεδο, δηλαδή στο "I want it all! All the puzzles! All the work!". Έχουμε λοιπόν: PART I: THE LARGO EMBARGO: Ξεκινώντας διέσχισε τη γέφυρα προς τ' αριστερά. Σε σταματά ο Largo. Απάντησε οτιδήποτε θέλεις και τις δύο φορές. Έτσι και αλλιώς θα σου πάρει όλα τα χρήματα. Συνέχισε αριστερά και μπες στην πρώτη πόρτα - πλοίο (Woodsmith). Μέσα TALK TO WOODSMITH. Πες τις: 1,1,1,1,1. LOOK AT HAMMER, LOOK AT NAILS, WALK TO DOOR. Έξω WALK TO DOOR στη δεύτερη πόρτα - πλοίο προς τ' αριστερά (Cartographer). Μέσα TALK TO CARTOGRAPHER. Πες τις: 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1 (δηλ. 19 φορές την 1η). Τώρα LOOK AT PILE OF PAPER, PICK UP PILE OF PAPER. Παίρνεις ένα απ' αυτά. Παρατήρησε ότι ο Wally αφήνει κάθε τόσο το μονόκλ του στο τραπέζι. LOOK AT MONOCLE, WALK TO DOORWAY. Έξω συνέχισε όλο αριστερά και WALK TO SHIP. Μέσα LOOK AT GUEST REGISTRY (το βιβλίο), TALK TO INNKEEPER. Ο Largo μένει στο μοναδικό δωμάτιο WALK TO STAIRWAY δεξιά. Έξω WALK TO SHIP βόρεια. Εδώ TALK TO LAUNDRY GUY. Πες τις: 2,1,1,1,1,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,3 και TALK TO MEN OF LOW MORAL FIBER (οι 3 πειρατές). Πες τις: 1,1,3,1,1,1,1,1,1,1,2,2,1, 1,2,1,1. Τώρα WALK TO STREET, LOOK AT SIGN, το δεύτερο (help wanted). WALK TO HATCH. Κάτω TALK TO BARKEEPER. Πες την 1. Κατεβαίνει ο Largo και φτύνει ένα πράσινο υγρό στον τοίχο. LOOK AT SPIT DRIPPING DOWN WALL, LOOK AT ADVERTISEMENT, TALK TO BARKEEPER. Πες τις: 2,2,3,1 (μαθαίνεις για το μη αλκοολούχο grog που έδωσε στην Kate),2,1,1. Τώρα WALK TO UPPER DECK. Πάνω προχώρησε όλο δεξιά μέχρι να φτάσεις στο δεξί άκρο της γέφυρας. Εδώ LOOK AT SIGN, PICK UP SIGN και παίρνεις το shovel. WALK TO PATH στα δεξιά σου και είσαι στην οθόνη - χάρτη του νησιού Scabb. Πήγαινε στο SWAMP. Εδώ LOOK AT SIGN, LOOK AT COFFIN, USE COFFIN. Τώρα κάνε ROW όλο δεξιά και τέλος ROW TO SHACK. Πάνω προχώρησε δεξιά. Βλέπεις την περίφημη βουντού - μάντισσα. Πες τις: 1,1,1,2,1,. Φεύγοντας LOOK AT VOODOO SHOPPING LIST που σου έδωσε LOOK AT STRING πάνω στο τραπέζι PICK UP STRING και WALK TO COFFIN. Κάτω κάνε ROW όλο αριστερά και τέλος ROW TO SHORE WALK TO PATH στ' αριστερά. Στην οθόνη - χάρτη του νησιού πήγαινε στο CEMETERY. Εδώ WALK TO GRAVES στο πάνω μέρος της οθόνης. LOOK AT TOMSTONE, την πιο πάνω και αριστερά όπως βλέπεις (Marco Largo). USE SHOVEL ON GRAVE εκεί που στέκεσαι, LOOK AT BONE που μόλις βρήκες, WALK TO CEMETARY, WALK TO PATH. Στην οθόνη - χάρτη του νησιού, πήγαινε στο PENINSULA. Εδώ LOOK AT SIGN, WALK TO HOUSEBOAT. Μέσα TALK TO CAPTAIN DREAD. Πες τις: 1,1,2,2,2,2. Έξω WALK TO PATH. Στην οθόνη - χάρτη του νησιού πήγαινε στο BEACH. Εδώ LOOK AT STICK στο έδαφος, PICK UP STICK, WALK TO PATH στ' αριστερά. Στην οθόνη - χάρτη του νησιού πήγαινε στο WOODTICK. Προχώρησε αριστερά και WALK TO DOOR (Woodspith). Μέσα TALK TO WOODSMITH. Πες την 1. Αγοράζεις το wood polish WALK TO DOOR. Έξω προχώρησε λίγο αριστερά και WALK TO WINDOW στο κάτω μέρος της οθόνης στο πλοίο - μπαρ. Μέσα LOOK AT VICHYSSOISE, PICK UP KNIFE από το τραπέζι, TALK TO COOK, WALK TO WINDOW. Έξω WALK TO SHIP όλο αριστερά. Μέσα LOOK AT ALLIGATOR, LOOK AT ROPE, USE KNIFE WITH ROPE. Ελευθερώνεις τον alligator και ο Innkeeper φεύγει, προσπαθώντας να τον πιάσει... Η συνέχεια επί της οθόνης.

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

ΓΡΑΦΙΚΑ
ΔΡΑΣΗ
ΧΙΟΥΜΟΡ
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ
ΓΡΙΦΟΙ
ΗΧΟΣ

HITPACK 13
για Amstrad CPC 664/6128

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΚΑΙ ΣΕ ΔΕΛΤΙΟ

	ΟΜΑΔΑ 1	ΟΜΑΔΑ 2					5					10					15					20
1	ΑΠΟΛΛΩΝ Θ.	Π.Α.Ο.Κ.	1	2	X	1	X	1	1	1	1	1										
2	ΑΡΗΣ Θ.	ΠΑΝΙΩΝΙΟΣ	1	1	X	1	1	1	X	X	2	2										
3	ΒΕΡΟΙΑ	ΠΑΝΑΧΑΪΚΗ	2	X	1	2	2	1	X	1	1	1										
4	ΔΙΑΓΟΡΑΣ ΡΟΔΟΥ	Α.Ε.Κ.	X	X	2	1	1	X	X	1	1	1										
5	ΕΘΝΙΚΟΣ Π.	ΠΑΝΣΕΡΡΑΪΚΟΣ	1	1	2	X	X	1	1	1	1	1										
6	ΛΕΒΑΔΕΙΑΚΟΣ	ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ Π.	2	2	1	1	1	2	1	X	1	1										
7	Ο.Φ.Η.	ΛΑΡΙΣΑ	2	1	1	1	1	2	1	X	2	1										
8	ΠΑΝΑΘΗΝΑΪΚΟΣ	ΗΡΑΚΛΗΣ Θ.	1	1	X	1	1	X	1	X	2	1										
9	ΔΟΞΑ ΔΡΑΜΑΣ	ΑΠΟΛΛΩΝ ΑΘ.	X	X	X	1	1	X	1	X	1	1										
10	ΕΔΕΣΣΑΪΚΟΣ	ΤΡΙΚΑΛΑ	X	2	1	X	X	1	1	1	1	1										
11	ΚΑΛΛΙΘΕΑ	ΞΑΝΘΗ	X	2	1	X	X	X	X	X	X	X										
12	ΝΑΟΥΣΑ	ΠΙΕΡΙΚΟΣ	1	1	1	X	X	2	2	2	2	2										
13	ΧΑΡΑΥΓΙΑΚΟΣ	ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ ΒΟΛΟΥ	1	1	1	1	1	1	X	1	X	2										

ΠΡΟ-ΠΟ ΑΠΛΟ ΔΕΛΤΙΟ 8 — ΣΤΕΛΕΧΟΣ 1058914

.....ΟΠΑΠ ....για τον αθλητισμό και τα νιάτα ....

ΕΠΙΤΥΧΙΕΣ — ΠΡΑΚΤΟΡΑΣ

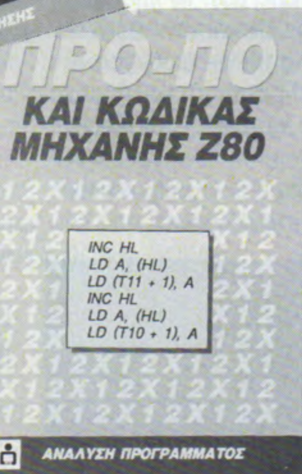
Δελτίο 13 αγώνων της 21/2/88

ΧΩΡΟΣ ΕΠΙΚΟΛΛΗΣΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ — ΣΦΡΑΓΙΔΑ ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟΥ

Επώνυμο ....
Ονομα ....
Πόλη ....
Διεύθυνση ....



VERSION 2.2





ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟΠΟ ΜΕ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΣΕ ΤΟΣΟ ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ

- *Βάρος (πόντοι) τελικής στήλης.*
- *Συνεχόμενα σημεία τελικής στήλης.*
- *Παραγώγιση σε 13 ομίλους.*
- *Μονά ζυγά για κάθε όμιλο.*
- *Παραστάσεις σταθερές και αυτοδανειζόμενες.*
- *Καθορισμός των θέσεων όταν θα ζητούνται οι παραστάσεις.*
- *Ορος επί του συνόλου των παραστάσεων (από - έως) και κατά πόσο είναι αποδεκτές ή όχι στο σύνολο.*
- *200 βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, αποδεκτές ή όχι.*
- *15 διπλές βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, αποδεκτές ή όχι.*
- *Συμμετρικά σημεία τελικής στήλης (πεταλούδα).*
- *Αναλυτικός πίνακας σημείων ανά θέση.*
- *Μέτρημα στηλών, σε χρόνους από 6 έως 25 λεπτά, με όλους τους όρους μέχρι και για 13 τριπλές.*
- *Εμφάνιση του πράσινου δελτίου στην οθόνη.*
- *Εκτύπωση σε δελτίο.*
- *Σώσιμο σε αρχείο των συστημάτων που παίζετε.*
- *Διαλογή επιτυχιών των συστημάτων.*

ΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗ ΤΖΩΡΤΖΑΚΗ

Πληροφορίες / Παραγγελίες: 9238672-5



ADVENTURE S.O.S

Να ζητήσω προκαταβολικά συγγνώμη απ' όσους φίλους έστειλαν γράμματα αυτό το μήνα και έλαβαν ή θα λάβουν την απάντησή τους με σημαντική καθυστέρηση. Ο διαβολικός μάγος Antoniak, μακρινός πρόγονος του σημερινού μας αρχισυντάκτη και θανάσιμος εχθρός μου, με βρήκε σε μια στιγμή πνευματικής εξάντλησης και αδυναμίας και με το τρομερό του spell Dust – Devil προσπάθησε να με εξοντώσει. Φυσικά, δεν τα κατάφερε, η επίθεσή του όμως είχε σαν αποτέλεσμα την απομάκρυνσή μου από τα εγκόσμια για περίπου 20 ημέρες, μέχρι να αναρρώσω.

● του Αντρέα Τσουρινάκη

Ας περάσουμε όμως αμέσως στα γράμματά σας.

ΟΡΦΑΝΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ

Ένας φίλος που έστειλε ένα ανώνυμο γράμμα και ρωτά για το CAPTIVE, ενώ στέλνει και ένα hint για το METAL MASTER, ας μας ξαναγράψει, αλλά αυτή τη φορά να βάλει τα πλήρη στοιχεία του.

Ο ΗΛΙΑΣ ΦΛΟΥΡΗΣ, που ζητούσε τις φωτοτυπίες των λύσεων για τα EYE OF THE BEHOLDER, B.T3 και DRAKKHEN, να μας ξαναγράψει επίσης, γιατί το γράμμα που στείλαμε στη διεύθυνση που μας είχε δώσει (ΣΤΓ 1014γ, Διδυμότειχο, Έβρος) γύρισε πίσω με την ένδειξη ανεπαρκής διεύθυνση.

MIGHT AND MAGIC.

Ο ΗΛΙΑΣ ΣΟΥΡΙΚΟΠΟΥΛΟΣ μας επισημαίνει ότι το Magic γράφεται με C και όχι με K, όπως γράφτηκε στο τεύχος '85 (Φεβρουαρίου). Αναρωτιέται επίσης πώς είναι δυνατόν να ψηφίστηκε σαν καλύτερο το 2ο της σειράς και όχι το 3ο. Δεν ξέρω γιατί, απλά αυτά ήταν τα αποτελέσματα του διαγωνισμού στην Αγγλία. Υποψιάζομαι πάντως ότι μάλλον δεν είχαν προλάβει να τελειώσουν το τελευταίο, μια και αυτό είναι απαραίτητη προϋπόθεση για να ψηφίσεις το ένα παιχνίδι, έτσι ώστε να έχεις ολοκληρωμένη γνώμη γι' αυτό.

TIME QUEST

Ο ΜΑΝΩΛΗΣ ΛΑΜΠΡΑΚΗΣ ξανακτυπά. Πρόλαβε και το τέλειωσε σε χρόνο μηδέν. Μας στέλνει και ένα σημαντικό bug. Στη Βαγδάτη το 800 AD στο Ulima's bedroom τυπώστε το εξής απλό, με την προϋπόθεση ότι έχετε κάποια αντικείμενα στο inventory σας: PUT ALL UNDER BED και το πρόγραμμα κολλάει τελείως!

Συγχαρητήρια Μανώλη, keep working, keep working...

CONQUESTS OF LONGBOW

Δύο επίσης σημαντικά bugs. Το πρώτο από εμένα. Την 5η ημέρα πήγαινε στο μοναστήρι στον Fens και ελευθέρωσε τον Fulk, παίρνοντας και το scroll της Mariam. Τώρα την 6η ημέρα, μεταμφιεσμένος καλόγερος και έχοντας το ring of water, που σου δίνει ο Fulk, πήγαινε στο Pub.

Παίξε το εννιάπετρο. Όταν κερδίσει, μην σηκωθείς κάνοντας κλικ τον walk - κέρσορα δίπλα σου, αλλά δείξε το ring of water στο συμπαίκτη σου, κάνοντας το κλικ πάνω του.

Αυτός το αναγνωρίζει, μια και ήταν στους Άγιους Τόπους τις ημέρες των σταυροφοριών και σε κατηγορεί για κλέφτη, νομίζοντας ότι το είχες πάρει εσύ. Το πρόγραμμα παίρνει τον έλεγχο και σηκώνεσαι. Τώρα πια ο walk - κέρσορας δεν λειτουργεί με τίποτα και το μόνο που έχεις να κάνεις είναι Restore μια προηγούμενη θέση σου. (Φυσικά μπορείς με τον hand - κέρσορα να μπεις στο κελάρι και από εδώ στο μυστικό πέρασμα, αλλά εδώ τέρμα.) Το δεύτερο το στέλνει ο ΓΙΩΡΓΟΣ ΜΑΡΑΓΚΟΥΔΑΚΗΣ από τα Χανιά της Κρήτης. Την 7η ημέρα μην επιχειρήσεις ν' ανοίξεις το puzzle box που πήρες από τον Abbott, αλλά πήγαινε κατευθείαν στο Sacred Willow Grove, όπου σε περιμένει η Mariam. Μόλις τελειώσει ο διάλογός σας, κάνε τα εξής: INVENTORY, OPEN FULK'S SCROLL, LOOK FULK'S SCROLL, OPEN (ή USE) PUZZLE - BOX. Το πρόγραμμα σου λέει ότι δεν μπορείς να το κάνεις αυτό εδώ, εξαφανίζει το παράθυρο του inventory και σε γυρνάει πίσω στην κανονική οθόνη. Ο κέρσορας κινείται κανονικά σε όλη την οθόνη, χωρίς όμως να μπορεί να ενεργοποιήσει τίποτα. Μόνη λύση το κλείσιμο του υπολογιστή!!



SPELLCASTING 101

Θυμάστε τα δύο bugs που περιγράψαμε στο προηγούμενο τεύχος; Γράφαμε λοιπόν, ειδικά για το πρώτο, μην πάρεις το popular book, γιατί δεν μπορείς να το ρίξεις και έτσι καταλαμβάνει μια μόνιμη θέση στο inventory σου. Ο ΜΑΝΩΛΗΣ ΛΑΜΠΡΑΚΗΣ όμως (ναι, πάλι αυτός!) μας λέει το εξής:

Αν κουβαλάς το popular book κάνε CAST FRIMP AT POPULAR BOOK και αυτό θα εξαφανιστεί. Έτσι, θα είσαι ελεύθερος να δοκιμάσεις το πρώτο bug με τη βάρκα (scull). Φυσικά, μην επιχειρήσετε κάτι τέτοιο στο κανονικό παιχνίδι, γιατί το popular book σάς είναι απαραίτητο για να τελειώσετε την περιπέτεια.

POLICE QUEST 3

Καλά, εγώ έτσι και αλλιώς έχω μυωπία και μερικά πράγματα τα βλέπω θεόστραβα.

Εσείς όμως που υποτίθεται ότι διαβάζετε προσεκτικά τα άρθρα; Ο ΒΑΣΙΛΗΣ ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΥ λοιπόν, και μόνο αυτός, μας επισημαίνει ένα σημαντικό λάθος που υπάρχει στην παρουσίαση του P.Q.3 στο τεύχος '83 (Δεκέμβριος '91), στη σελίδα 69, στο κάτω μέρος της 2ης στήλης. Γράφοντας τα σημεία που πρέπει να βάλετε στον κομπιούτερ για να σχηματίσετε την περιβόητη πια πεντάλφα, αντί για το σωστό "West Rose ανάμεσα στον 3ο και 2ο δρόμο", γράφω να το βάλετε στη West Palm, στο ίδιο σημείο!

Μπορεί το λάθος να είναι προφανές, δεν παύει όμως να είναι γκάφα ολκής. Έτσι, να επισημάνω ξανά τα πέντε σημεία που πρέπει να βάλεις στον κομπιούτερ σου με τα TOOLS, CITY MAP, PLOT CRIMES. Βάλε το πρώτο στην East Rose, ανάμεσα στον 9 - 10 δρόμο, το δεύτερο στην 6η λεωφόρο ανάμεσα στις Poppy και River, το τρίτο στην West Palm ανάμεσα στον 4 - 3 δρόμο, το τέταρτο (αυτό που αναφέρεται λάθος) στην West Rose ανάμεσα στον 3 - 2 δρόμο και το τελευταίο στην East Palm ανάμεσα στον 8 - 9 δρόμο. Τώρα με το CHECK PATTERN συνδέστε τα πιο πάνω σημεία μ' όλους τους δυνατούς τρόπους και θα έχετε μια πλήρη και τέλεια πεντάλφα. Φυσικά, το τελευταίο σημείο είναι αυτό που θα χρησιμοποιηθεί για μια νέα δολοφονική απόπειρα.



Λύσεις για τους 8μπιτους

Πιστεύω να ξέρετε οι περισσότεροι ότι εκτός από το Atari μου έχω και δύο Spectrum 48 K (!), για να παίζω τα text adventures που βγαίνουν στην Αγγλία, τα οποία και πολλά είναι και αρκετά καλύτερα, όσο και αν σας φαίνεται απίστευτο, από τα περισσότερα που κυκλοφορούν στους 16μπιτους υπολογιστές.

Βλέπετε, ανήκω σε αυτούς που πιστεύουν ότι αυτά που μετράνε σε ένα adventure είναι κυρίως τρία πράγματα: Το σενάριο, οι γρίφοι και οι περιγραφές - ατμόσφαιρα. Τέλος πάντων.

Για να μην μένουν παραπονεμένοι οι φίλοι της στήλης και του περιοδικού που έχουν Spectrum ή Commodore 64, ακολουθούν δύο λύσεις adventures για τους υπολογιστές αυτούς.

THE CALLING. (Spectrum 48 K)

Ξεκινώντας: ENTER CAR, GET GLOVES, WEAR GLOVES, LEAVE CAR, N, N, N, W, W, GET FLUTE, E, E, N, NE, E, GET ALL, N, UP, GET RING, WEAR RING, DOWN, S, W, GIVE GARLIC TO COOK, N, GET HAM, PUT HEMLOCK IN HAM, S, GET KNIFE, W, W, GET MAGAZINE, READ MAGAZINE, E, E, S, E, E, E, S, S, ATTACK GARDENER WITH KNIFE, DROP KNIFE, LOOK IN CHEST, GET PAPER FROM CHEST, READ PAPER (η λέξη confidence), N, N, N, N, E (το τέρας πεθαίνει), SEARCH CAREFULLY JUNK, GET CHARM, W, S, S, W, W, W, W, UP (UP?), E, UP, S, W, EXAMINE PICTURE, PLAY FLUTE, DROP FLUTE, DROP MAGAZINE, N, GET RUSTY KEY, S, E, N, UP, DROP RUSTY KEY, D, D, W, S, E, SEARCH CAREFULLY PAINTING, GET SKELETON KEY, W, S, W, OPEN DOOR, SW, GET SPHERE, NE, E, N, N, DOWN (DOWN?), WEAST, READ DIARY, EXAMINE HOLLOW, INSERT CHARM, SAY "CONFIDENCE", WEST, SAY TO SPHERE "LIGHT", DOWN, E, E, E, E, UNLOCK DOOR WITH SKELETON KEY, S, E, GET HELMET, WEAR HELMET, W, N, SE, SE, E, GET ROBES, WEAR ROBES, W, NW, NW, E, GET BOOTS, WEAR BOOTS, W, W, W, W, W, UP, E, E, UP (UP?), E, UP, UP, REMOVE HELMET, DROP HELMET, GET RUSTY KEY, JUMP (ο καθηγητής Quinn παθαίνει), UNLOCK MACHINE WITH RUSTY KEY, (ελευθερώνεις την Jenny), DOWN, DOWN, S, S, W, S, WAIT (η Jenny τηλεφωνεί), N, E, N, N, DOWN, W, DOWN (DOWN?), S, S, S, S, (στην αρχή) WAIT. Το adventure τελειώνει με σκορ 100/100.

WIZ BIZ (Commodore 64)

Ξεκινώντας, GET CAN, OPEN CAN, DRINK LAGER (θυμάσαι το όνομα "Trool"), CALL TROOL, STAND UP, N, E, GET KEY, EXAMINE KEY, GET TOKEN, EXAMINE TOKEN, E, E, DOWN, E, GET POKER, EXAMINE POKER, GET PIPE, EXAMINE PIPE, W, UP, E, GET SYPHON, EXAMINE GARGOYLE, INSERT TOKEN IN SLOT (πέφτει ένα χαρτί που γράφει: "Το μέλλον σου - οι απαντήσεις βρίσκονται κοντά στο νερό"), EXAMINE WELL, (ένα Sceptre εμφανίζεται), E, GET PAN, EXAMINE PAN, GET VACUUM, SUCK UP SCEPTRE (εξαφανίζεται), S, GET LONG ROD, EXAMINE LONG ROD, GET SHORT ROD, EXAMINE SHORT ROD, E, N, GET BREAD, GET SAUSAGE, GET JAR, W, N, E, SE, GET BOW, NW, N, KISS FROG, KISS FROG AGAIN, (ένας dwarf εμφανίζεται φεύγοντας μέσα από το Vacuum cleaner!), N, GET WEED, PUT WEED IN PIPE, GET PROP, EXAMINE PROP, S, VAULT WALL, E, N, FISH, (πιάνεις ένα sock!), DROP LONG ROD, GET SOCK, EXAMINE SOCK, W, DROP PROP, N, W, W, (εμποδίζεσαι από ένα σκύλο).

THROW SOCK AT DOG, UNLOCK WARDROBE (με το pewter key), LOOK, GET FROCK, OPEN BOX, OPEN BOX, LOOK, GET SEEDS, DROP KEY, DOWN, SPEAK TO NYMPH (σου κάνει κάτι), S, E, N, LOOK INTO STONE (Terry Wogam?), GET NEWSPAPER, NW, POKE FIRE (εμφανίζεται ένα Firedemon), GET DEMON (σου λέει ότι πεινά), COOK SAUSAGE, MAKE A HOT DOG, DROP PAN, DROP POKER, ASK DEMON FOR LIGHT (σου δίνει κάτι), INVENTORY, (τώρα έχεις ένα petrol lighter), GIVE HOT DOG TO DEMON (σου λέει ότι ο Wirard είναι μεταμφιεσμένος σε Dragon), W, GET BOOK, READ BOOK (περιέχει δύο spells), SW, S, LIGHT PIPE, GIVE PIPE TO GUARD (πέφτει για ύπνο), DROP LIGHTER, DOWN, E, E, E, N, PLANT SEEDS, LOOK (βλέπεις τρία Ogres!), GIVE NEWSPAPER TO OGRES, N, N, N, W, W, W, READ SECOND SPELL (είσαι σε έναν πύργο), GET VIOLIN, GET BALLOONS, SAY SECOND SPELL (είσαι στο Ladies chapel), FILL BALLOON WITH WATER FROM SYPHON, THROW BALLOON AT NYMPH, LOOK, GET EARRINGS, INVENTORY, DROP RUBBER (ό,τι απέμεινε από το μπαλόνι), DROP SYPHON, S, W, DOWN, E, E, E, N, N, N, N, W, W, UP, PLAY FLIGHT OF THE BUMBLE BEE (εμφανίζεται ο Mike the Wirard), GET MIKE (είσαι τώρα στο δωμάτιο του Mike), SPEAK TO MIKE (είσαι στον τοίχο), N, GET PROP, S, VAULT OVER WALL, DROP SHORT ROD, DROP VIOLIN, DROP BOW, DROP BOOK, DROOP PROP, E, DOWN, E, CALL LADY VIOLET, CALL LADY VIOLET, GIVE FROCK TO VIOLET. Το adventure τελειώνει με σκορ 100/100.

INDIANA JONES 3

Ο ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ ΒΑΛΑΒΑΝΗΣ μας στέλνει ένα σημαντικό hint. Στο αεροδρόμιο, εκτός από το να κλέψεις τα εισιτήρια από αυτόν που διαβάζει εφημερίδα, μπορείς και να τα αγοράσεις από τον ticket agent. Για να αγοράσεις τα εισιτήρια στο Brunwald Castle κάνε τα εξής: 1) Παίρνεις από το φρουρό, ο οποίος βρίσκεται στις σκάλες που οδηγούν στον 1ο όροφο, 15 Marks. 2) Από το Chest, σ' ένα δωμάτιο του 1ου ορόφου, 50 marks. 3)

Από το cabinet, σ' ένα από τα κλειστά δωμάτια του 2ου ορόφου, 75 Marks. 4) Αν δείρεις το φρουρό που βρίσκεται στα δεξιά του δωματίου όπου είναι ο συναγερμός (απ' αυτόν δηλαδή που μαθαίνεις το όνομα αξιωματικού Seg Fried), παίρνεις 20 Marks. Αφού χρησιμοποιήσεις το First Aid Kit, στο 2ο όροφο, αφού περάσεις το χοντρό με το trophy πήγαινε και δείρε τον αξιωματικό στο κάτω αριστερά χωλ. Βρίσκεις πάνω του 25 Marks.

Όλα μαζί κάνουν 185 Marks, ενώ τα εισιτήρια στοιχίζουν μόνο 175 Marks. Τα κοίταξα και εγώ και έχει απόλυτο δίκιο!

Ως τον άλλο μήνα λοιπόν... Farewell.

TOP



Δύσκολη η άνοιξη φέτος... μια μέρα ήλιος, τρεις μέρες συννεφιά. Ο χειμώνας δεν λέει να μας αφήσει. Αλλά εμείς στο ύψος μας! Τα computer games ποτέ δεν πεθαίνουν! Ειδικά όταν δεν λέει να φτιάξει ο καιρός και δεν σου κάνει κέφι να βγεις έξω, ένα παιχνιδάκι είναι ό,τι πρέπει – και απ' ό,τι φαίνεται, και εσείς συμφωνείτε, γιατί μαθαίνουμε ότι παίξατε πολύ το μήνα που πέρασε.

Μαζί και τον Απρίλη λοιπόν, με τα παιχνίδια που κινήθηκαν περισσότερο στην αγορά, και τις δικές σας συνεντεύξεις.

Τα adventures επιμένουν και η Sierra εξακολουθεί να έχει τη μερίδα του λέοντος στην αγορά τους – και σε αυτό ακριβώς το φαινόμενο αναφέρεται το σύντομο σχόλιο που συνοδεύει τη στήλη.

Αυτά για τον Απρίλη, και να ανανεώσουμε το ραντεβού μας για το Μάιο με περισσότερα TOP GAMES!

ΜΕ ΤΟ ΠΟΔΗΛΑΤΟ ΣΤΗ ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ



Ο Δημήτρης Ρετινιώτης είναι δεκατριάμισι ετών, κάτοχος ενός SEGA MEGADRIVE, και ενός ποδηλάτου, με το οποίο κατέβηκε από τα Πετράλωνα μέχρι το COMPUTER MARKET, όπου και τον συναντήσαμε να ψάχνει τα cartridges του MEGADRIVE.

"Αρχικά ήθελα ένα μηχάνημα για να παίζω παιχνίδια και, αφού ρώτησα μερικούς φίλους μου, κατέληξα στο MEGADRIVE. Είμαι απόλυτα ικανοποιημένος, ωστόσο σκέφτομαι να αγοράσω και μια AMIGA 500 plus, ώστε να ασχοληθώ με τα graphics και τη μουσική. Σκεφτόμαστε μάλιστα να ασχοληθούμε μαζί με κάποιους φίλους μου που έχουν AMIGA, με τη δημιουργία digital μουσικής."

Όπως είναι φυσικό για κάθε κάτοχο του MEGADRIVE, ο Δημήτρης έχει μαγευτεί από το SONIC THE HEDGEHOG, με το οποίο έχει περάσει ατέλειωτες ώρες. Ο Δημήτρης εκτός από φίλος των παιχνιδιών είναι και φίλος του βόλεϊ (ανήκει στην ομάδα της περιοχής του) και – φυσικά – φίλος της ποδηλασίας.

SIERRA: Η κυρίαρχος



Γύρω στο 1984, όταν κυκλοφόρησαν τα πρώτα text adventures, το κοινό που ανταποκρίθηκε σε αυτά τα παιχνίδια ήταν φανατικό μεν, αλλά πολύ μικρό.

Ο λόγος ήταν η έλλειψη γραφικών που έκανε τα παιχνίδια μονότονα, καθώς και ο περιορισμός της χρήσης λεξιλογίου. Οι μαθημένοι στα arcade παίκτες αντιμετώπισαν πολλές δυσκολίες μέχρι να προσαρμοστούν στο νέο είδος παιχνιδιού, αλλά δεν άργησαν να τα καταφέρουν.

Σύντομα τα adventures έκαναν "lifting", προσθέτοντας στο gameplay και κάποιες graphic οθόνες, που είχαν ωστόσο περισσότερο διακοσμητικό χαρακτήρα, εφόσον έδιναν ελάχιστες πρόσθετες πληροφορίες.

Τα adventures για πολύ καιρό έμειναν στο χώρο του text graphic, μέχρι που η Sierra έφερε στο πλατύ κοινό τα icon – driven graphic adventures. Η ιδέα δεν ήταν πρωτότυπη, αλλά δεν είχε συνδυαστεί με κάποιο έξυπνο σενάριο και μια ενδιαφέρουσα πλοκή.

Αν σε αυτά προσθέσουμε τα προσεγμένα graphics και το θαυμάσιο animation (σήμα κατατεθέν της Sierra), δεν είναι να απορεί κανείς για την τεράστια απήχηση που είχαν τα adventures της Sierra. Ας μην ξεχνάμε εξάλλου ότι η Sierra ήταν που δημιούργησε το θρυλικό Larry και την πολύ καλή σειρά των King's Quest.

Πολλές ήταν οι εταιρίες που ακολούθησαν τη Sierra, αλλά αυτή εξακολουθεί να βρίσκεται στην κορυφή, έχοντας πλέον κερδίσει ένα τεράστιο και φανατικό κοινό, που εμπιστεύεται οτιδήποτε έχει την υπογραφή της Sierra.

Σήμερα, η Sierra έχει πάνω από το 30% των πωλήσεων games software στα PC, και ένα αρκετά μεγάλο ποσοστό και στους υπόλοιπους υπολογιστές, έχοντας πουλήσει πολλές εκατοντάδες χιλιάδες αντίτυπα ανά τον κόσμο – και έχοντας σταθερά έναν τουλάχιστον τίτλο στο top ten κάθε υπολογιστή, σε όλο τον κόσμο!

8-BIT

ZX-CPC-CBM

1	KICK OFF 2 (ANCO)
2	SIM CITY (INFOGRAMES)
3	RICK DANGEROUS II (MICROSTYLE)
4	NINJA REMIX (SYSTEM 3)
5	SHADOW OF THE BEAST (GREMLIN)
6	NINJA TURTLES (IMAGEWORKS)
7	TOYOTA CELICA GT RALLY (GREMLIN)
8	ROBOCOP (OCEAN)
9	RINGS OF MEDUSA (STARBYTE)
10	BATMAN (OCEAN)



GAMES

SPECTRUM COMMODORE 64-128 AMSTRAD CPC ATARI ST AMIGA PC COMPATIBLES

16-BIT

AMIGA-ATARI

1	ANOTHER WORLD	(DELPHINE)
2	ROBOCOP III	(OCEAN)
3	EYE OF THE BEHOLDER II	(SSI)
4	KICK OFF 2	(ANCO)
5	THE GODFATHERS	(U.S. GOLD)
6	CRUISE FOR A CORPSE	(DELPHINE)
7	KING 'S QUEST V	(SIERRA)
8	POPULOUS II	(BULLFROG)
9	BIRDS OF PREY	(ELECTRIC ARTS)
10	F - 16 COMBAT PILOT	(DIGITAL INSTALLATION)

ΕΝΑΣ ROLE PLAYER



Στη Στουρνάρη συναντήσαμε και το Δημήτρη Αθανασιάδη, έναν ένθερμο οπαδό των Role Playing Games. Ο Δημήτρης μας εξήγησε γιατί του αρέσουν τόσο πολύ τα RPG's.

"Τα Role Playing Games είναι πολύ πιο σύνθετα από τα shoot 'em up, και σε κρατάνε πολύ περισσότερη ώρα. Έχουν αρκετούς γρίφους και χρειάζεται αρκετή σκέψη για να τα βγάλεις πέρα. Αυτά τα βρίσκω και στα adventure, αλλά τα RPG έχουν πολύ περισσότερη δράση και προκαλούν συναισθήματα αγωνίας και έντασης, που δεν μπορούν να δημιουργήσουν τα adventures."

Του Δημήτρη του έχουν κινήσει το ενδιαφέρον και τα επιτραπέζια Role Playing Games, και σκοπεύει οπωσδήποτε να ασχοληθεί και με αυτά κάποια στιγμή. Τα αγαπημένα του RPG είναι το Black Crypt, το EYE OF THE BEHOLDER I, και τα δύο DUNGEON MASTER.

Ανάμεσα στις υπόλοιπες ασχολίες του συμπεριλαμβάνονται το ποδόσφαιρο και το σινεμά, αν και τον τελευταίο καιρό το διάβασμα δεν του επιτρέπει να ασχοληθεί με αυτά τα hobby, όπως επισημαίνει και ο ίδιος με πίκρα...

GOD SIMULATORS ΓΙΑ ΤΟΝ ΝΙΚΟ



Τα God Simulators σε στιλ Populous, Sim City κ.λπ. είναι τα αγαπημένα παιχνίδια του Νίκου Σούρα.

Ο Νίκος είναι 16 ετών και έχει μια AMIGA 500. Τον ανησυχεί ιδιαίτερα η νέα AMIGA 500 plus, η οποία τον προκαλεί, αλλά έχει ακόμα τους ενδοιασμούς του για την αγορά της.

Τα παιχνίδια που του άρεσαν περισσότερο είναι το KICK OFF 2 και το MEGALOMANIA. Εκτός από τα παιχνίδια όμως, ο Νίκος ασχολείται και με την computerized μουσική και τα graphics.

Στον ελεύθερο χρόνο του και όταν δεν ασχολείται με την AMIGA του παίζει BASKET και συναντάει τους φίλους του.

IBM-COMPATIBLE

PC-AT

1	KING'S QUEST 5	(SIERRA)
2	LEMMINGS II	(PSYGNOSIS)
3	LARRY 5	(SIERRA)
4	EYE OF THE BEHOLDER II	(SSI)
5	ELVIRA II	(ACCOLADE)
6	POLICE QUEST 3	(SIERRA)
7	ECO QUEST	(SIERRA)
8	CONQUEST OF THE LONGBOW	(SIERRA)
9	THE GODFATHERS	(U.S. GOLD)
10	OPERATION STEALTH	(DELPHINE)

PLAY THE GAME

Σας πειράζει η υγρασία; Μήπως δεν αισθάνεστε καλά σε σκοτεινά δωμάτια, με χιλιάδες τέρατα να παραμονεύουν πίσω απ' τους τοίχους; Σας εκνευρίζουν οι αόρατες παγίδες; Μήπως, τέλος, το Special Review του προηγούμενου μήνα σάς πώρωσε και δεν μπορείτε να ξεκολλήσετε τα μάτια σας απ' το Eye of Beholder II;
Αν η απάντηση είναι ΝΑΙΙΙΙΙ, τότε βάλτε στο stereo τίποτα μεσαιωνικές μουσικές και ξεκινήστε το διάβασμα.

• του Α. Λεκόπουλου

Είμαι σίγουρος, βέβαια, πως πολλοί από εσάς θα έχουν προχωρήσει κάμποσο το παιχνίδι. Ωστόσο, οι επόμενες σελίδες περιέχουν αρκετά χρήσιμα πράγματα. Αν και δεν δίνουμε την πλήρη λύση του παιχνιδιού, θα βρείτε λύσεις σε πολλά puzzles. Λόγω του ότι τα tips που έχουμε είναι πάρα πολλά, θα δημοσιευτούν σε δύο μέρη. Το πρώτο τώρα και το δεύτερο τον επόμενο μήνα. Πάμε γρήγορα, γιατί δεν έχουμε πολύ χώρο.

ΓΕΝΙΚΑ TIPS

Αν δεν έχετε ασχοληθεί καθόλου με το Beholder I ή με το Dungeon Master, τότε διαβάστε προσεκτικά:

1. Pressure Plates. Στο παιχνίδι υπάρχουν πολλά τέτοια. Είναι κάτι σαν μικρές πλατφόρμες που ενεργοποιούνται, αν πατήσετε επάνω τους ή αν αφήσετε κάποιο αντικείμενο επάνω τους.

2. Κρυφά κουμπιά. Εξετάστε προσεκτικά όλους τους τοίχους - όσο βαρετό και αν σας φαίνεται. Σε πολλά σημεία υπάρχουν κουμπιά που, αν τα πατήσετε, ανοίγουν κάποιο πέρασμα ή κάποια πόρτα. Ωστόσο, φροντίστε να θυμάστε πού είναι το κάθε κουμπί, γιατί υπάρχει περίπτωση πατώντας το να ενεργοποιήσετε κάποια παγίδα και να χρειαστεί να το ξαναπατήσετε, για να την απενεργοποιήσετε.

3. Πόρτες. Υπάρχουν τρεις τρόποι, για να ανοίξουν: α. με κλειδί β. πατώντας κάποιο κουμπί και γ. σπρώχνοντάς τες. Τέλος, υπάρχουν και οι πιο περίπλοκες πόρτες που χρειάζονται κάποια σειρά από ενέργειες (π.χ. να βάλετε μερικά αντικείμενα σε ορισμένες θέσεις στο παιχνίδι), για ν' ανοίξουν.

4. True Seeing. Χρησιμότατο spell. Κάνετέ το όποτε μπορείτε, γιατί σας επιτρέπει να βλέπετε μέσα από μυστικές πόρτες.

5. Αντικείμενα. Φροντίστε να κουβαλάτε μαζί σας κάμποσα, ακόμα και αν σας φαίνονται άχρηστα. Μπορεί να σας χρησιμεύσουν, για να ενεργοποιήσετε κάποιο pressure plate ή για οποιοδήποτε άλλο λόγο. Ειδικά οι βράχοι είναι χρησιμότατοι σαν όπλο, αφού μπορείτε να τους πετάξετε με το χέρι ή με κάποια σφεντόνα που θα βρείτε.

Πάμε τώρα στο κυρίως παιχνίδι. Να δούμε τα επίπεδα και τι πρέπει να κάνετε σε αυτά.

Δάσος (Forest)

Υπάρχει μία σκάλα κάπου μέσα στο δάσος. Αν κατεβείτε, βγαίνετε σε μια τρύπα όπου υπάρχουν μερικά αντικείμενα - όχι ιδιαίτερα χρήσιμα, ωστόσο. Μπορείτε πάντως να μαζέψετε τα διάφορα οστά που βρίσκετε διασκορπισμένα και να τα πάτε για ressurection-στο Darkmoon.

Darkmoon Temple (0)

Αν μπείτε εδώ, δεν υπάρχει τρόπος να βγείτε. Τα δύο αγάλματα που θα σας υποδεχτούν καλό είναι να τα ξεπαστρέψετε γρήγορα, γιατί θα σας επιτεθούν. Ανοίξτε την πόρτα που βλέπετε μπροστά σας και στον τοίχο απέναντι θα δείτε ένα μικρό κουμπί. Πατήστε το και ανοίγει μια μυστική είσοδος για το resurrection room. Εκεί μπορείτε να βάλετε τα κόκαλα που έχετε βρει (ή που θα βρείτε) και ν' αναστήσετε το χαρακτήρα.

Η σκάλα δεξιά σας πηγαίνει στα priest chambers (δεν υπάρχει λόγος να πάτε εκεί ακόμα), ενώ εκείνη στα αριστερά σας οδηγεί κάτω στο...

EYE OF THE BEHOLDER
THE LEGEND OF THE DARKMOON

Dungeon Level

Πρέπει να ψάξετε για τέσσερις καραμούζες (horns): south, east, west και north wind.

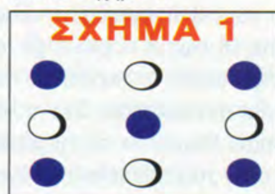
Εδώ συναντάτε την πρώτη καραμούζα (north wind). Βρίσκεται μέσα σε ένα από τα δωμάτια των φρουρών. Επίσης συναντάτε και έναν φυλακισμένο thief. Ελευθερώστε τον, αλλά μην τον πάρετε μαζί σας, γιατί θα φύγει, μόλις θα έχετε rest.

Skeleton Level

Εδώ βρίσκεται η δεύτερη καραμούζα (east wind). Θα τη βρείτε, αν ανοίξετε τις δύο Darkmoon πόρτες με τα αντίστοιχα κλειδιά. Στο τέλος του κεντρικού διαδρόμου του χώρου όπου βρίσκετε την east horn, στρίψτε δεξιά (προσοχή στα fireballs) και κάντε ένα βήμα στο πλάι και δεξιά. Εδώ ο τοίχος φαίνεται ραγισμένος. Σπάστε τον με τσεκούρι ή σπαθί και βρίσκετε τη σκάλα για το επόμενο level (Slime). Στο Skeleton level βρίσκετε και την Calandra, μία φυλακισμένη fighter. Μπορείτε να την ενσωματώσετε στην ομάδα σας. Τέλος, εδώ βρίσκετε ένα "Axe the Bait" και ένα "Short Sword Sting".

Slime Level

Τα πράγματα εδώ είναι δυσκολούτσικα, γιατί δεν μπορείτε να έχετε rest. Φροντίστε λοιπόν να είστε φουλ ξεκούραστοι πριν κατέβετε και να έχετε πολλά healing potions & spells γιατί, εκτός των άλλων, μόλις μπαίνετε στο level, κλείνει η πόρτα πίσω σας και δεν μπορείτε να βγείτε. Μπροστά και γρήγορα λοιπόν, ψάχνοντας για ένα stone gem. Στο level αυτό ανακαλύπτετε τη south wind. Θα χρειαστεί ν' ανοίξετε 3 πόρτες με δύο darkmoon και ένα skeleton key. Στον ίδιο χώρο θα ανακαλύψετε και μία σκάλα που σας επιτρέπει να φύγετε απ' το level. Σε κάποιο δωμάτιο θα ανακαλύψετε εννιά pressure plates. Για ν' ανοίξει η πόρτα που υπάρχει απέναντί σας, πρέπει να βάλετε πέντε αντικείμενα στα pressure plates, ώστε να σχηματιστεί ένα "Χ", όπως φαίνεται στο σχήμα 1.



Μόλις ανοίξει η πόρτα, προσέξτε τα τέρατα που βγαίνουν. Είναι πέντε ή έξι και τις περισσότερες φορές σας σκοτώνουν. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το παρακάτω τέχνασμα για να τα κάνετε να βγαίνουν ένα - ένα: τοποθετήστε τέσσερα αντικείμενα στα pressure plates και σταθείτε εσείς στο πέμπτο. Μόλις βγει το ένα τέρας κουνηθείτε, για να κλείσει η πόρτα. Αποτελειώστε το και επαναλάβετε τη διαδικασία. Κατά τη διάρκεια της συμπλοκής μπορείτε να κάνετε βήματα αριστερά - δεξιά και να περιμένετε το τέρας. Μόλις σταθεί μπροστά σας, χτυπήστε το με σπαθί ή spell και κάντε αμέσως ένα βήμα στο πλάι. Μόλις ξανάρθει μπροστά σας, επαναλάβετε τη διαδικασία. Φυσικά, όλα τα παραπάνω είναι αρκετά χρονοβόρα, αλλά είναι μάλλον ο μόνος τρόπος να περάσετε από το σημείο αυτό (ιδιαίτερα αν η ομάδα σας δεν είναι πολύ δυνατή).

PLAY THE GAME



Μόλις ξεμπερδέψετε με τα τέρατα, μπείτε στο δωμάτιο και ψάξτε για μυστικές πόρτες. Πίσω τους θα ανακαλύψετε: 1 stone gem, 2 γυάλινες σφαίρες (glass sphere - μην τις χάσετε!!!) και μία μπέρτα "Moonshade".

Τώρα, σε κάποιο άλλο σημείο του level (φτάνετε χωρίς να χρειαστεί να περάσετε το κομμάτι με τα pressure plates), πίσω από μια πόρτα που ανοίγει με spider key, βρίσκετε στον τοίχο κάτι σαν πύλη, με κάποια σχήματα - υποδοχές γύρω της. Χρησιμοποιήστε το stone gem εδώ και θα τηλεμεταφερθείτε στα priest chambers (στο level 0). Αυτός είναι ο δεύτερος τρόπος να φύγετε από εδώ.

Το μόνο αξιόλογο όπλο που βρίσκετε εδώ είναι ένα ξίφος "Hath Kull" (-2 cursed). Το ξίφος κολλάει στο χέρι του χαρακτήρα που θα το κρατήσει και είναι αρκετά καλό όπλο. Προσέξετε μόνο, γιατί, μόλις το πιάσετε, ανοίγουν δύο τοίχοι μπροστά σας και γίνεται κόλαση απ' τα τέρατα που βγαίνουν. Από αντικείμενα, βρίσκετε 5 - 6 βράχους και μερικά σετ από κόκαλα (πάρτε τουλάχιστον 3 μαζί σας).

Ant Level

Στη νοτιοδυτικότερη γωνία του level, θα ανακαλύψετε τη west wind. Σε αυτό το level - αλλά και στο προηγούμενο - η χρήση της πυξίδας που υπάρχει στην οθόνη γίνεται απαραίτητη, γιατί σε πολλά σημεία υπάρχουν teleporters που, αν και δεν σας μεταφέρουν σε άλλο σημείο, σας γυρίζουν σε άλλη κατεύθυνση.

Από όπλα εδώ, έχουμε το στιλέτο (dagger) "Sa Shull". Σημειώστε πως ούτε και εδώ μπορείτε να κάνετε rest.

Priest Chamber

Δοκιμάστε να κάνετε επίθεση στα αγάλματα. Μερικές φορές υπάρχει κρυμμένο πίσω τους κάποιο κουμπί. Υπάρχει εδώ ένα μέρος με ένα στόμα. Μπορείτε να περάσετε μόνο αν έχετε μαζί σας το σημάδι του Darkmoon.

Κάπου αλλού, υπάρχει ένα portal. Γκρουπάρετε τα πράγματά σας ανά είδος και ρίξτε τα στο portal. Αγνοήστε την



κόκκινη κλειδαριά (crimson lock) που θα βρείτε. Ανοίγει μόνο με το crimson key, το οποίο πετυχαίνετε αργότερα στο παιχνίδι.

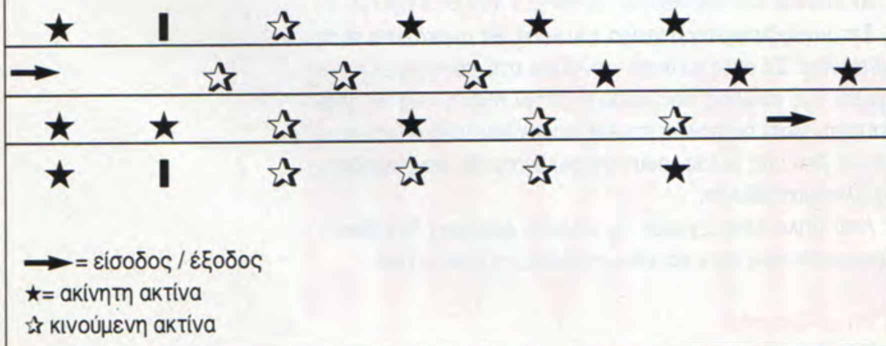
Σε αυτό το level, υπάρχει περίπτωση να βρεθείτε σε ένα αδιέξοδο όπου υπάρχουν τρεις πολύτιμες πέτρες (gems) και ένα copper key. Βάλτε τους πολύτιμους λίθους στο slot όπου βρήκατε το κλειδί. Πάρτε τώρα τους σπόρους και φυτέψτε τους στο μαλακό έδαφος, για να φτιάξετε ένα portal. Μπείτε μέσα και φύγατε!!!

Temple (Είσοδος)

Ψάξτε για την εικόνα ενός ανέμου που φυσάει. Φυσήξτε εδώ τις τέσσερις horns που έχετε και θα αποκαλυφτεί μια σκάλα.

Mantis Level

Πρόκειται για το αρχικό level της "Δοκιμασίας του Πεπρωμένου". Θα βρείτε ένα ξίφος (Long Sword "Hunger"). Καλά θα κάνετε να το πάρετε. Για να αποφύγετε τις θανατηφόρες ακτίνες της παγίδας, ακολουθήστε τη διαδρομή που φαίνεται στο σχήμα 2:



Προσέξτε όμως, γιατί, μόλις περάσετε, θα επακολουθήσει μια σκληρή μάχη. Αν νικήσετε, πατήστε το κουμπί στον τοίχο, για να κλείσετε τις ακτίνες. Κάπου εκεί θα δείτε και μία τριγωνική τρύπα. Βάλτε μέσα ένα βράχο και θα μετατραπεί σε ραβδί. Από χαρακτήρες, εδώ θα συναντήσετε τον Tanglor που είναι fighter / cleric. Αν συναντήσετε ένα mantis ("αλογάκι της Παναγίας" το λένε) που πεθαίνει και του κάνετε heal θα σας επιτεθεί.

Στο στόμα που μιλάει δώστε τρία κόκαλα και θα σας δώσει ένα bone key. Σε κάποιο άλλο σημείο θα συναντήσετε δύο τρύπες.

Πατήστε το κουμπί στον τοίχο για να κλείσετε την πρώτη και πετάξτε ένα αντικείμενο πάνω απ' τη δεύτερη για να κλείσει και εκείνη. Εδώ θα βρείτε και ένα mantis key.

Πάμε στη φωλιά των mantis τώρα. Επιτεθείτε σε ένα ένα αβγό, ξεχωριστά, αλλά μην πλησιάσετε πολύ κοντά, γιατί θα σας την πέσουν όλα τα mantis μαζί. Πάρτε την πράσινη πέτρα και βάλτε την πάλι πίσω, για να αποκαλυφτεί ένα πέρασμα. Από εκεί θα πάρετε ένα είδωλο mantis και μία γυάλινη σφαίρα. Οι σφαίρες που έχετε θα γίνουν τρεις - και καλά θα κάνετε να μην τις χάσετε.

Warp Level

Σε ένα δωμάτιο υπάρχουν τέσσερις μοχλοί. Τους αριθμούμε με τη σειρά που φαίνεται στο σχήμα 3:



Πατήστε τους με τη σειρά 1, 3, 4. Προχωρήστε στο πέρασμα και, μόλις ο thief της ομάδας σας ειδοποιήσει, πατήστε το τούβλο στον τοίχο. Πίσω πάλι και πατήστε το μοχλό 2. Η τρύπα δεν έχει κλείσει, αλλά πρέπει να είστε πολύ καλά προετοιμασμένοι, για να πέσετε μέσα. Στο τέλος αυτού του level υπάρχουν 2 portals. Μπείτε στο δεξί.

Flying Snake Level

Υπάρχουν τρεις πόρτες:

Στην 1 υπάρχει μια παγίδα fireball. Στην 3 υπάρχει ένας ψεύτικος beholder. Τέλος, στη 2 σπρώξτε μία συγκεκριμένη πόρτα, για να πάρετε τη σαπισμένη τροφή. Αν σας ζητηθεί να διαλέξετε τη σωστή πόρτα (right door), διαλέξτε τη δεξιά πόρτα (right door). Τον ιερέα που πεθαίνει μην τον πειράξετε, γιατί θα παγιδευτείτε. Στο τέλος του level υπάρχει ένα μονοπάτι. Πηγαίνετε τρία βήματα δυτικά και πατήστε το κουμπί στον τοίχο. Μπείτε στο άνοιγμα και, αν ακούσετε τα μέλη της ομάδας σας να παραπονιούνται για ζαλάδα, θα σημαίνει ότι έχετε πέσει σε μία παγίδα που σας στριφογυρίζει. Τα μάτια σας στην πυξίδα.

Σας δίνω τώρα (στα αγγλικά - για να μην μπερδευτείτε) τις απαντήσεις στους γρίφους που συναντάτε στα πεινασμένα στόματα.

Γρίφος	Απάντηση
1. Your famine, my feast.	Rotten Food.
2. Items born of greed.	5 rocks.
3. Items with the hidden glow.	Mantis idol.
4. The blade that have eaten much.	Long sword "Hunger".
5. Tiny and red.	Red gem.
6. Give me liquid.	Potion.
7. No matter how parched.	Scroll.

PLAY THE GAME

Ένα απ' τα στόματα θα ανοίξει ένα μονοπάτι πίσω απ' την πόρτα 2. Πηγαίνετε εκεί, για να πάρετε την κόκκινη πολύτιμη πέτρα. Στο σημείο που υπάρχει μία πόρτα που χρειάζεται τέσσερα κλειδιά, απλά χρησιμοποιήστε τους τηλεμεταφορείς μέχρι να τα βρείτε. Ανοίξτε την πόρτα και περνάτε στο επόμενο level.

Beholder Level

Εδώ γίνεται της κακομοίρας. Δεν υπάρχουν πολλοί γρίφοι, αφού το σημαντικότερο είναι η επιβίωση. Στον beholder που πεθαίνει (τον βρίσκετε κοντά στον ψεύτικο τοίχο) κάντε ένα true seeing spell. Μην του κάνετε heal, αλλά πιέστε το windf symbol που υπάρχει εκεί, για να πάτε επάνω ή κάτω.

Από όπλα, εδώ συναντάτε το green crystal hammer (σημαντικό όπλο), ενώ υπάρχει και μία πανοπλία, η dragon skin armour. Στο τέλος αυτού του level υπάρχει ένα mark of darkmoon. Πάρτε το.

Priest Chamber

Πηγαίνετε στο στόμα και περάστε - αφού τώρα έχετε το mark of darkmoon. Στο μονοπάτι που θα ανοίξει, σπάστε την green shield με το green crystal hammer. Ψάξτε μέσα και θα βρείτε μία σχισμή. Βάλτε ένα αντικείμενο μέσα, για ν' ανοίξει ένα μονοπάτι. Πατήστε το κουμπί στον τοίχο, για να φτάσετε τη σκάλα.

Ανεβείτε επάνω και ψάξτε να βρείτε ένα μεγάλο δωμάτιο. Κάντε ένα true seeing spell, για να δείτε μέσα απ' τον ψεύτικο τοίχο. Μπείτε στο portal και θα βρείτε μία polished shield (1). Φυλάξτε τη, γιατί παρακάτω θα βρείτε άλλες πέντε.

Basilik Level

Κάντε dispell magic στα αγάλματα για να ελευθερώσετε ένα μονοπάτι. Εδώ υπάρχουν τρία gems.

Soul Gem: Πίσω από 2 κινούμενες τρύπες.

Heart Gem: Πίσω από τα portals.

Body Gem: Πίσω απ' τον ψεύτικο τοίχο, κοντά στα portals. Βάλτε τα τρία gems στις παράξενες γραμμές (ή στα σκαλίσματα αν προτιμάτε), για ν' ανοίξει η πόρτα.

Στο δωμάτιο με τις έξι στοές και το κουμπί, πατήστε το κουμπί για να ελευθερωθεί το τέρας.

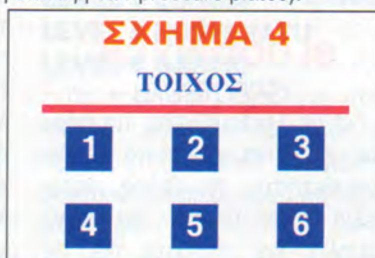
Ακίνητοι τώρα, μέχρι να δείτε το τέρας να στέκεται επάνω στο pressure plate.

Περάστε απέναντι αμέσως, σκοτώστε το τέρας και αφήστε κάτι επάνω στο pressure plate. Μετά απ' το δωμάτιο θα βρείτε μια polished shield (2) και ένα crimson key. Επίσης υπάρχει και ένα στόμα, το οποίο σας προκαλεί. Αντιμετωπίστε το, κερδίστε το και θα πάρετε άλλη μία polished shield (3).

Στο δωμάτιο με τους τρεις μοχλούς κουνήστε τους με την παρακάτω σειρά (κοιτάζοντάς τους από δύση προς ανατολή - west to east): πρώτος επάνω, δεύτερος επάνω, τρίτος κάτω και μετά πατήστε το κουμπί. Μετά, ο πρώτος επάνω, ο δεύτερος κάτω, ο τρίτος επάνω και πατήστε το κουμπί. Τέλος, ο πρώτος κάτω, ο δεύτερος κάτω και ο τρίτος επάνω και πατήστε το κουμπί. Μπορείτε τώρα να πάρετε το amulet of life.



Στο δωμάτιο με τα 6 pressure plates και τον κινούμενο τοίχο κάντε τα παρακάτω (κοιτάξτε το σχήμα 4, για να καταλάβετε τη διάταξη των pressure plates):



Πατήστε στο 4. Ο τοίχος θα κινηθεί προς το 1. Κάντε πίσω ένα βήμα και μετά πηγαίνετε στο 6. Ο τοίχος θα κινηθεί προς το 2. Στρίψτε αριστερά τώρα και ρίξτε ένα αντικείμενο στο 4. Ο τοίχος θα πάει προς το 1. Προχωρήστε μπροστά 2 βήματα, για να περάσετε. Μετά, χρησιμοποιήστε το eye of talon, για να ανοίξετε την πόρτα, αλλά θυμηθείτε να το πάρετε πάλι μαζί σας, οπωσδήποτε.

Εδώ τελειώνει το πρώτο μέρος. Ελπίζω να σας έδωσα αρκετή "τροφή" για το μήνα. Στο play the game του επόμενου μήνα, σας περιμένουν άλλα τόσα.

Καλά ξεμπερδέματα.



HINTS 'N' TIPS

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

Η Άνοιξη ανεβάζει τους ρυθμούς... αν και λίγο καθυστερημένα φέτος, είδαμε και μεις λίγο ήλιο και ανέβηκαν και οι δικοί μας ρυθμοί. Πιάστε και σεις ένα "δυνατό" shoot' em up, και γρήγορο για να συμβαδίζει με τους ρυθμούς της Άνοιξης, ρίξτε και κανένα γρήγορο κομμάτι στο stereo, ίσως και ένα "γρήγορο" ποτό σε μεγάλο ποτήρι, και πάμε σε μερικά... γρήγορα Hints 'n' Tips (και δυο ακόμη πιο γρήγορες επεμβάσεις, από τον Θοδωρή).

ITALIA '90

(PC)

Αν τα βρήκατε σκούρα με αυτό το αρκετά δύσκολο αλλά και όμορφο ποδοσφαιράκι, εφαρμόστε το παρακάτω tip: Όταν πλησιάσετε στο τέρμα του αντιπάλου και δείτε τα goalpost και τον παίκτη σας με την μπάλα σε γκρο - πλαν, περιμένετε στη μέση μέχρι να έρθει ο αντίπαλος. Αν έρθει από τα δεξιά, εσείς πηγαίνετε αριστερά, άκρη άκρη, και περιμένετε να σας διώξει την μπάλα ο αντίπαλος, οπότε και θα έχετε ένα πλάγιο για την ομάδα σας. Οδηγήστε έναν παίκτη σας ανάμεσα στον τερματοφύλακα και το δοκάρι που βρίσκεται προς τη μεριά του πλάγιου. Ο παίκτης όμως που βρίσκεται στο τέρμα πρέπει να κοιτάει προς τη μεριά που είναι τα δίχτυα. (Το tip δουλεύει με αντίστοιχο τρόπο και από την άλλη μεριά.) Πατήστε το ENTER, και ενενήντα εννιά τοις εκατό θα μπει γκολ (από την άλλη μεριά έχετε λιγότερες πιθανότητες). Το tip μας ήρθε από τον Δημήτρη Γαλάνη που ζει στην Εύβοια.

XENON II

(PC)

Στην αρχή του παιχνιδιού, στην οθόνη επιλογής της κάρτας γραφικών, πατήστε το πλήκτρο F7, και στη διάρκεια του παιχνιδιού, με το πλήκτρο "I" θα αποκτήσετε άπειρες ζωές. Δοκιμάστε να πατήσετε το F7 είτε αμέσως πριν είτε αμέσως μετά την επιλογή της κάρτας γραφικών.

BLOODWYCH

(SPECTRUM)

Για να ξεκλειδώσετε τις πόρτες, χωρίς να χάσετε το κλειδί, τοποθετήστε το βέλος κάτω δεξιά στην πόρτα, όχι πολύ χαμηλά, και πατήστε fire. Η πόρτα θα ανοίξει, αλλά το κλειδί είναι δικό σας για να το χρησιμοποιήσετε ξανά. Ο πιο δυνατός χαρακτήρας - ιδανικός για την αρχή - είναι ο Thai Chain. Για spells χρησιμοποιήστε τον Zastaph που μπορεί να πολεμάει κιόλας. Δύο απαραίτητα spells είναι τα vitalise και Magelock. Spells για άμυνα: Armour, Deflect. Spells για επίθεση: Paralyze, Confuse, Missile και για τους προχωρημένους είναι πολύ καλά και τα Spelltar και Fireball. Το tip μας ήρθε από τον Κωνσταντίνο Σπυρόπουλο, ο οποίος μας είχε στείλει και άλλο ένα tip, για το TEENAGE MUTANT HERO TURTLES, που όμως δημοσιεύτηκε με άλλο όνομα. Ζητάμε συγγνώμη για το λάθος, και περνάμε στο επόμενο tip...

F–19 STEALTH FIGHTER

(PC)

Για να αναστήσετε τους νεκρούς σας πιλότους, πληκτρολογήστε και τρέξτε αυτή τη μικρή ρουτίνα σε GW-BASIC:

```
10 OPEN
"R",1,"ROSTER.FIL"
20 FIELD 1,1 AS NR1$,79
AS NR2$
30 FOR I=1 TO 10
40 LSET NR1$=CHR$(0)
50 PUT 1, I
60 NEXT I
70 CLOSE #1
80 END
```

Το ήδη υπάρχον αρχείο ROSTER.FIL θα μεγαλώσει λίγο, αλλά το παιχνίδι δεν θα επηρεαστεί. Και τα τρία tips για PC μας τα έστειλαν οι "Ray Tracers", που είναι ο Κώστας Τζωαννόπουλος και ο αδερφός του Δημήτρης. Τους ευχαριστούμε και τους δύο, και συνεχίζουμε με μερικούς κωδικούς για την AMIGA.

F–29 RETALIATOR

(ST)

Αν κατορθώσετε να καταστρέψετε όλους τους στόχους της αποστολής σας, δεν είστε υποχρεωμένος να προσγειωθείτε. Αρκεί να πατήσετε δύο φορές το πλήκτρο Esc, και στην οθόνη σας θα εμφανιστεί το πολυπόθητο μήνυμα "MISSION COMPLETED".

BLOOD MONEY

(ST)

Στην οθόνη των επιλογών πατήστε το πλήκτρο F4 για impatient, και, γρήγορα, πατήστε το S. Η οθόνη θα παραμείνει μαύρη, οπότε εσείς πληκτρολογήστε PONDULIX FOR PM. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατώντας το πλήκτρο HELP, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το πλήκτρο 1 του αριθμητικού πληκτρολογίου για να

Ε Π Ε Μ Β Α Σ Η

SPECTRUM

HEROQUEST

του Θεόδωρου Δεβελέγκα

Οι καιροί είναι δύσκολοι για πρίγκιπες, πόσο μάλλον για τους απλούς ήρωες. Στο δημοφιλές αυτό παιχνίδι της Gremlin, η θεά Τύχη παίζει επίσης σπουδαίο ρόλο με τη μορφή του ζαριού που αποφασίζει πόσα τετράγωνα μπορείτε να μετακινηθείτε. Να λοιπόν που θα σας εφοδιάσω με ένα ζάρι, το οποίο σας επιτρέπει πλήρη ελευθερία κινήσεων. Πληκτρολογήστε το listing και τρέξτε το. Βάλτε μετά την αυθεντική κασέτα να παίζει από την αρχή.

```
10 REM HEROQUEST HACK BY THEO DEVELEGAS
20 CLEAR 24575
30 LOAD ""CODE 16384: LOAD"" CODE
40 POKE 34151, 182
50 LET MC=USR 28030
```

HINTS 'N' TIPS

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

αυξήσουμε τα λεφτά του παίκτη, το πλήκτρο 2 του αριθμητικού για δύο, με το πλήκτρο 4 μπαίνετε σε μαγαζί, και με το πλήκτρο Del περνάτε στο επόμενο level, αρκεί να έχετε πολλά λεφτά.

PP HAMMER
(AMIGA)

Ο Άγγελος Κοτόπουλος μας έστειλε μερικούς κωδικούς γι' αυτό το παιχνίδι, αλλά φαίνεται πως θέλει να σας αφήσει να παιδευτείτε και λίγο, γι' αυτό έστειλε μόνο τους κωδικούς των πολύ δύσκολων πιστών...

AFFUBJEF
ASUAIWUH
HGVECITS
IHTUWSUF
AUHBUDI
AIDCEDWG
WCSEEGHS

PRINCE OF PERSIA
(PC)

Στο prompt του MS-DOS (το γνωστό A> ή C>...) τρέχουμε το παιχνίδι με PRINCE MEGAHIT και, όποτε πατάμε το πλήκτρο "K", οι φρουροί θα πέφτουν ακαριαία νεκροί! Εξαιρείται ο σκελετός του 3ου level.

PREDATOR
(SPECTRUM)

Μόλις εμφανιστεί το μήνυμα "LEAVE TAPE RUNNING", προχωρήστε την κασέτα στο επίπεδο που θέλετε να παίξετε, και πατήστε ξανά το PLAY. Ενα απλό, κλασικό αλλά και πολύ καλό tip από τον Μιχάλη Κοσσενά.

SPACE ACE
(AMIGA)

Όταν μείνετε με μία ζωή, κάντε PAUSE και πληκτρολογήστε DODEMODEXTER. Επειτα, πατήστε το fire και το πλήκτρο ENTER. Τέλος, πατήστε το πλήκτρο P και το παιχνίδι θα τερματίσει μόνο του!!!

BEACH VOLLEY
(AMSTRAD)

Με το παρακάτω τρικ μπορεί κανείς να τελειώσει το BEACH VOLLEY, χωρίς να προλάβει ο αντίπαλός του έστω και να ακουμπήσει την μπάλα! Ορίστε πώς γίνεται αυτό: Μόλις αρχίσει το παιχνίδι και είστε έτοιμοι για το σερβίς, πηγαίνετε προς το πάνω μέρος της οθόνης (ΠΡΟΣΟΧΗ: πολύ λίγο κάτω από την πλάγια γραμμή), και σερβίρετε με επιθετικό σερβίς. Ο αντίπαλος έχει μια πιθανότητα στις πενήντα να πιάσει τη βολή σας! Συνεχίστε το ίδιο, μέχρι να τελειώσει το παιχνίδι. Πολύ καλό tip, από τον Δημήτρη Βαρβαρήγα.

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT
(AMIGA)

Οι κωδικοί του παιχνιδιού είναι:

LEVEL 2 WOLFMAN
LEVEL 3 HAMMER
LEVEL 4 LUGOSI
LEVEL 5 NOSFERATU
LEVEL 6 GARLIC

Τα τρία αυτά tips για την AMIGA μας τα έστειλε ο Πέτρος Χατζόπουλος. Και για τη συνέχεια, μερικά tips για τον ATARI ST.

VENUS THE FLYTRAP
(ST)

Οι κωδικοί όλων των LEVELS:

LEVEL 1 MANTIDS
LEVEL 2 CICADAS
LEVEL 3 PSYLLIDS
LEVEL 4 PIERIDS
LEVEL 5 SATYRID
LEVEL 6 LYCAENID
LEVEL 7 PYRALID
LEVEL 8 NOCTUID

Τα τρία tips για τον ATARI ST μας τα έστειλε ο Νίκος Καραγιοβανίδης από το Παγκράτι. Είθε το joystick του να μη σιγήσει ποτέ...

JAMES POND
(AMIGA)

Χαριτωμένο, ευχάριστο και αρκετά δύσκολο παιχνίδι. Αν κολλήσατε σε κάποιο level, χρησιμοποιήστε τους παρακάτω κωδικούς, αφού πρώτα γράψετε **JUNKYARD <ENTER>**

LEVEL 3 Z
LEVEL 4 X
LEVEL 5 C
LEVEL 6 V
LEVEL 7 B
LEVEL 8 N
LEVEL 9 M
LEVEL 10 >
LEVEL 11 >
LEVEL 12 ?
THE END DD

ITALIA '90
(AMIGA)

Αν χάσετε σε αγώνα, όταν δείτε τη βαθμολογία, πατήστε SPACE BAR και θα συνεχίσετε από εκεί που χάσατε. Εξακολουθήστε μέχρι να νικήσετε, και βάλτε και κανένα γκολ για λογαριασμό του Στέφανου Μωυσίδη, που μας έστειλε το tip.

Ε Π Ε Μ Β Α Σ Η

SPECTRUM

HEROQUEST

του Θεόδωρου Δεβελέγκα

Λοιπόν, αν υπήρχε Όσκαρ Χαζομάρας θα το κέρδιζαν τα Lemmings παμψηφεί. Πάνε και μπλέκονται σε επικίνδυνες καταστάσεις και μετά πρέπει εσύ να τα ξεμπλέξεις.

Πράγμα που δεν είναι και τόσο εύκολο, γιατί σε κάθε επίπεδο τα χρήσιμα είδη Lemmings είναι λιγοστά. Να όμως τώρα που θα ξεκινάτε με 99 Lemmings από κάθε είδος. Πληκτρολογήστε το listing, τρέξτε το και βάλτε την αυθεντική κασέτα να παίζει από την αρχή.

```
10 REM LEMMINGS HACK BY THEO DEVELEGAS
20 LET A=65100
30 READ B: 1F B=999 THEN PRINT USR 65100
40 ROKE A,B: LET A=A+1 : GOTO 30
50 DATA 221, 33, 203, 92, 17, 126, 0
60 DATA 62, 255, 55, 205, 86, 5, 210, 76, 254
70 DATA 33, 101, 254, 34, 221, 92, 195, 207, 92
80 DATA 33, 110, 254, 34, 87, 101, 195, 168, 97
90 DATA 33, 134, 254, 17, 248, 142, 1, 7, 0, 237, 83, 20
100 DATA 1, 150, 237, 176, 62, 205, 50, 200, 150, 175
110 DATA 195, 153, 254, 33, 111, 91, 17, 112, 91, 1, 7, 0
120 DATA 54, 99, 237, 176, 58, 117, 245, 201
130 DATA 175, 195, 13, 143, 999
```

JOYSTICK ΧΩΡΙΣ

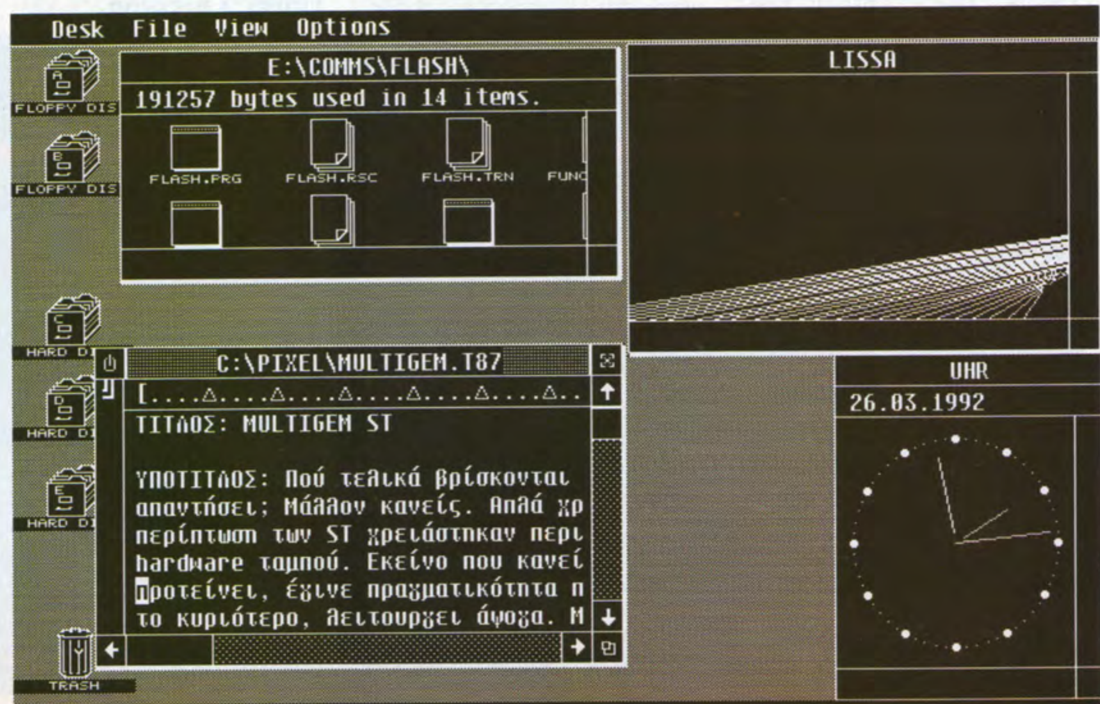
MULTIGEM ST

ΟΤΑΝ ΤΟ ΑΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΤΟ ...ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΕΙΤΑΙ!

• του Γ. Κυπαρίσση

Πού, τελικά, βρίσκονται τα όρια του υπολογιστή μας; Ποιος μπορεί να απαντήσει; Μάλλον κανείς. Απλά χρειάζεται χρόνος. Αρκετός χρόνος. Στην περίπτωση των ST χρειάστηκαν περίπου 7 χρόνια για να καταρρεύσει και αυτό το hardware ταμπού. Εκείνο που κανείς δεν τολμούσε να ονειρευτεί και να προτείνει έγινε πραγματικότητα πριν από λίγους μήνες. Κανονικό multitasking και, το κυριότερο, λειτουργεί άψογα. MultiGEM ST.

Δεν είναι λίγες οι φορές που νιώθουμε περίπου όπως οι επιστήμονες του Μεσαίωνα όταν ανακάλυπταν για πρώτη φορά ότι η γη είναι στρογγυλή. Τα πάνω έρχονται κάτω και αντίστροφα. Το να πει κάποιος ότι γνωρίζει τον υπολογιστή του είναι μάλλον επικίνδυνο στις μέρες μας. Απ' ό,τι αποδεικνύεται, το hardware δεν παίζει παρά πολύ μικρό ρόλο στις δυνατότητες του μηχανήματος. "Ανοιχτή" ή "κλειστή" αρχιτεκτονική δεν χρειάζεται να μας απασχολούν καθόλου. Απλά στην πρώτη περίπτωση τα προβλήματα λύνονται πιο εύκολα. Στη δεύτερη περίπτωση όμως φαίνονται οι καλοί προγραμματιστές. Ειδικά στην περίπτωση του ST, μπορώ να σας περιγράψω ένα μικρό κατάλογο από πράγματα που "δεν θα μπορούσαν ποτέ να γίνουν", γιατί "το hardware δεν τα επιτρέπει". Τι δεν επιτρέπει δηλαδή: Περισσότερα από 1 MB μνήμης; Αυτόματη ανίχνευση της δισκέτας στο drive; 512 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη; Κατάργηση του border στην οθόνη; Parallax scrolling; Scrolling σε overscan mode; Περισσότερα από 4 παράθυρα στο GEM; Φυσικά, δεν είναι μόνο αυτά. Σιγά σιγά, ο Atari ST άρχισε να πλησιάζει τις δυνατότητες ενός υπολογιστή ανοιχτής αρχιτεκτονικής, όπως η Amiga, αναπληρώνοντας όλα αυτά που στερήθηκε στο hardware μέσω της οδού του software. Σήμερα πια οι διαφορές των δύο μηχανημάτων δείχνουν ότι έχουν σχεδόν γεφυρωθεί. Οι χρήστες των ST έχουν στη διάθεσή τους μια τεράστια βιβλιοθήκη από utilities, PD ή μη, τα οποία τους επιτρέπουν να μετατρέψουν το μηχάνημά τους σύμφωνα με τις ανάγκες ή α-



πλά τις ...φιλοδοξίες τους. Ωστόσο, κανείς μέχρι τώρα, όσο φιλόδοξος και όσο αισιόδοξος κι αν ήταν, δεν πίστευε ότι θα μπορούσε το multitasking να γίνει πραγματικότητα.

MULTITASKING: ΕΝΑΣ ΠΑΜΠΑΛΑΙΟΣ ΘΡΥΛΟΣ

Ακόμη και πολύ ακριβότεροι και ισχυρότεροι "επαγγελματικοί" υπολογιστές δεν έχουν καταφέρει να τρέξουν περισσότερα από ένα προγράμματα ταυτόχρονα. Τις περισσότερες φορές, το μόνο που καταφέρνουν είναι να διατηρούν τα προγράμματα σε κατάσταση "νάρκης" στη μνήμη (memory resident), ενεργοποιώντας ένα από αυτά, σύμφωνα με την επιθυμία του χρήστη. Το πρόγραμμα που ενεργοποιείται περνά τότε στο προσκήνιο, αλλά όλα τα προηγούμενα "παγώνουν".

Το σύστημα αυτό το συναντούμε στο MultiFinder της Apple ή στα Windows της Microsoft. Βέβαια, θα πρέπει να παραδεχτούμε ότι οι περισσότερες εξελίξεις έρχονται όχι από την πλευρά των γνωστότερων και εμπορικότερων υπολογιστών, όσο από home μηχανήματα.

Ο Archimedes, για παράδειγμα, της Acorn είναι ικανός να τρέχει πολλές εφαρμογές ταυτόχρονα, καθεμιά στο δικό της παράθυρο.

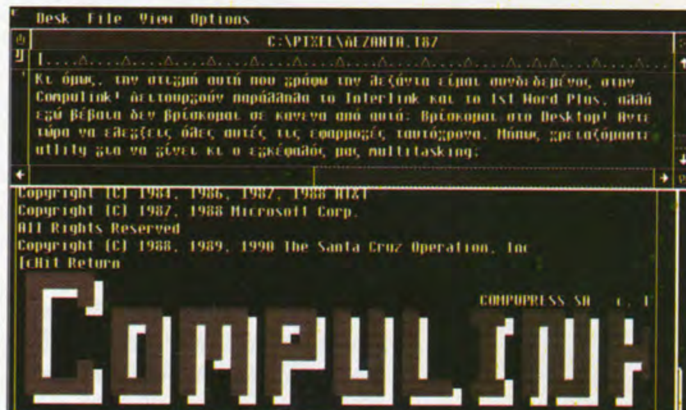
Όμως, όπως όλοι γνωρίζουμε, το μηχάνημα αυτό είναι ...εκτός συναγωνισμού· ο ARM3 είναι ένα τσιπάκι RISC με τεχνολογία πολύ προηγμένη και το λειτουργικό σύστημα του μηχανήματος είναι το λιγότερο ιδιοφυές. Το ίδιο ιδιοφυές θα μπορούσαμε να χαρακτηρίσουμε το λειτουργικό σύστημα της Amiga.

Η Metacomco κατόρθωσε να δημιουργήσει ένα multitasking λειτουργικό κυριολεκτικά από το "πουθενά". Κι αυτό γιατί ο 68000 δεν είναι σχεδιασμένος έτσι ώστε να υποστηρίζει παράλληλη επεξεργασία. Βέβαια, ακόμη και στην περίπτωση της Amiga, το multitasking εξαρτάται από τις εφαρμογές που τρέχουν και πολλές φορές δεν βρίσκεται στη διάθεσή μας (ειδικά όταν τα προγράμματα δεν χρησιμοποιούν τις "νόμιμες" ρουτίνες). Στο χώρο του Atari ST έχουν γίνει μέχρι τώρα ορισμένες προσπάθειες, μέσω προγραμματιστικών τρικ, για τη δημιουργία μιας multitasking "κατάστασης" που θα επέτρεπε σε δυο ή περισσότερα προγράμματα να συνυπάρχουν ή και να τρέχουν ταυτόχρονα.

Όμως, οι περιορισμοί ήταν πάρα πολλοί. Η βασική ιδέα που ακολουθούνταν ήταν να χωρίσουν τη μνήμη του ST σε δύο ή περισσότερα ανεξάρτητα τμήματα, τα οποία συμπεριφέρονταν σαν δυο ξεχωριστοί υπολογιστές.

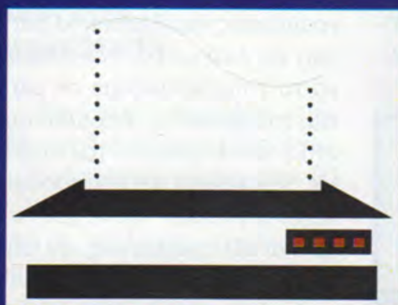
Βέβαια, τα προβλήματα ξεκινούσαν από την πρώτη κιόλας στιγμή. Το γεγονός ότι υπήρχαν δύο διαφορετικοί υπολογιστές σε ένα κουτί δεν ήταν βολικό. Η διαθέσιμη μνήμη για την καθεμιά "περιοχή" ήταν υπερβολικά περιορισμένη, δυνατότητα επικοινωνίας μεταξύ των δύο "περιοχών" ουσιαστικά δεν υπήρχε (εκτός από κάποιες λειτουργίες copy και transfer data) και, τέλος πάντων, γιατί θα 'πρεπε να φορτώνουμε δύο φορές accessories και autoboot programs; Αφήστε που τις περισσότερες φορές τα auto programms και τα accessories (ανάμεσα σε αυτά και τα ελληνικά) αποδεικνύονταν υπερβολικά "δύσπεπτα" για το "multitasking" περιβάλλον.

Από την άλλη πλευρά, τα νέα μοντέλα της Atari είχαν κάθε δικαίωμα για παράλληλη (ή έστω "σχεδόν παράλληλη") επεξεργασία. Ο Mega STE, με τις μεγάλες δυνατότητες επέκτασης και τη σημαντική υπολογιστική απόδοση των 16 MHz, και ο Atari TT, με τον 68030 και τις μεγάλες ποσότητες "γρήγορης" RAM, είχαν όλα τα προσόντα. Ειδικά ο TT χρησιμοποιεί έναν επεξεργαστή, ο οποίος έχει προβλεφτεί



Αντί λεζάντας, διαβάστε απλά το παράθυρο του 1st Word Plus...

Οι χρήστες των ST έχουν στη διάθεσή τους μια τεράστια βιβλιοθήκη από utilities, PD ή μη, τα οποία τους επιτρέπουν να μετατρέψουν το μηχάνημά τους σύμφωνα με τις ανάγκες ή απλά τις ...φιλοδοξίες τους. Ωστόσο, κανείς μέχρι τώρα, όσο φιλόδοξος και όσο αισιόδοξος κι αν ήταν, δεν πίστευε ότι θα μπορούσε το multitasking να γίνει πραγματικότητα.



Ενα multitasking λειτουργικό δεν είναι βέβαια πανάκεια για όλα σας τα προβλήματα. Γιατί δηλαδή να χρειαστείτε το Multigem όταν τρέχετε ένα συγκεκριμένο πρόγραμμα; Και μνήμη καταναλώνετε άσκοπα και ρισκάρετε κάποιο πιθανό crash (παρ'όλα τα εξαντλητικά test η πιθανότητα πάντα υπάρχει). Ωστόσο, αν χρησιμοποιείτε τα δεδομένα ενός άρθρου που γράφετε σε έναν word processor για να δημιουργήσετε έναν πίνακα σε spreadsheet και ίσως κάποια γραφικά, ενώ συγχρόνως κάνετε downloading ένα μεγάλο αρχείο από μια database, τότε το Multigem θα σας λύσει τα χέρια!

από τη σχεδίασή του να διαχειρίζεται τη μνήμη και το hardware με "προτεραιότητες" μεταξύ των προγραμμάτων, ενώ οι εφαρμογές και ο χώρος στον οποίο απευθύνεται (business, networks) απαιτούν κάτι περισσότερο από ένα απλό GEM. Η επίσημη Atari προφανώς δεν θεώρησε την ανάγκη για multitasking ιδιαίτερα σημαντική, αλλά οι εταιρίες είναι όπως πάντα στα θέματα αυτά αρκετά συντηρητικές.

Έτσι λοιπόν το GEM εξελίχτηκε, αλλά όχι μέχρι αυτό το σημείο. Ό,τι δεν έκανε όμως η Atari αποφάσισαν να κάνουν οι - ποιοι άλλοι; - Γερμανοί. Το MultiGEM είναι δημιούργημα της Maxon Computers.

Θα πρέπει να διευκρινίσουμε

Μπορούμε να περιορίσουμε το χώρο εργασίας του κάθε προγράμματος (αν βέβαια το επιτρέπει) σε ένα μικρό παράθυρο και να το τοποθετήσουμε σε μια γωνιά του desktop, παρακολουθώντας τα να τρέχουν ταυτόχρονα.

από την αρχή ότι το MultiGEM δεν είναι ένα εναλλακτικό "περιβάλλον", όπως π.χ το Gemini ή το Neodesk.

Πρόκειται για μια "προέκταση" του GEM, έτσι ώστε να νομίζετε ότι ουσιαστικά το ίδιο το GEM έχει γίνει upgrade. Φυσικά, δεν πρόκειται για νέα έκδοση του GEM, αλλά για ένα εντελώς διαφορετικό πρόγραμμα.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ - ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ

Το MultiGEM βρίσκεται ήδη στην έκδοση 1.01, η οποία συνεργάζεται κανονικά και με τον Atari TT. Φυσικά, λειτουργεί άψογα και σε όλη την γκάμα των ST/STE/Mega ST/Mega STE, χωρίς περιορισμούς. Προσωπικά έκανα την δοκιμή σε ST με το TOS 1.4, σε Mega STE και σε TT, αλλά δεν υπάρχει λόγος να μην πιστέψουμε τα λεγόμενα της εταιρίας.

Η εγκατάσταση του προγράμματος είναι από απλούστατη έως ...παιχνιδάκι. Απλά τρέχουμε από τα αρχεία της δισκέτας το πρόγραμμα INSTALL.PRG και απαντάμε με C (αν έχουμε σκληρό δίσκο και θέλουμε η εγκατάσταση να γίνει στο C partition) ή A (αν έχουμε μόνο drive).

Το πρόγραμμα εγκαθιστά τον εαυτό του εκεί όπου πρέπει, εμφανίζοντας σχετικά μηνύματα αν κάτι δεν πάει καλά (πράγμα σπάνιο ωστόσο). Αφού τελειώσουν όλα αυτά, δεν έχετε παρά να κάνετε RESET.

Η φιλοσοφία του προγράμματος είναι απλή: Το MultiGEM χειρίζεται όλα τα προγράμματα που φορτώνει ο χρήστης σαν accessories. Με τον τρόπο αυτό, ο user μπορεί να περνά από ένα πρόγραμμα σε άλλο, αλλά υπάρχει ένας περιορισμός: θα πρέπει να υπάρχουν θέσεις ελεύθερες στο μενού των accessories του GEM.

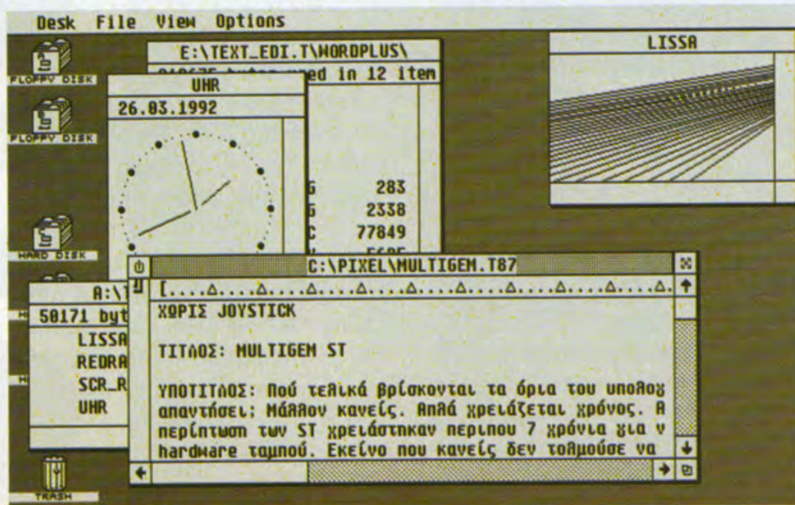
Όσο περισσότερες, τόσο περισσότερα προγράμματα μπορούν να τρέξουν ταυτόχρονα. Βέβαια, ο περιορισμός των λίγων θέσεων για accessory λύνεται με κάποιο άλλο πρόγραμμα, όπως το MULTDESK.

Αφού γίνει η εγκατάσταση, δεν έχουμε παρά να τρέξουμε την πρώτη μας εφαρμογή. Θα παρατηρήσουμε ότι στο μενού των accessories η πρώτη θέση είναι κατειλημμένη. Δουλεύουμε κανονικά. Τίποτε δεν δείχνει ότι υπάρχει κάτι καινούριο. Το MultiGEM ελέγχει αθέατο την κατάσταση. Όλα καλά, μέχρι τη στιγμή που θα κάνουμε κλικ επάνω στο Desktop, ή σε κάποια από τις ελεύθερες θέσεις των accessories. Εδώ αρχίζουν οι εκπλήξεις.

Τα μενού στην μπάρα εντολών του προγράμματος εξαφανίζονται και τη θέση τους παίρνουν οι εντολές του GEM! Βρισκόμαστε ξανά στο Desktop, ενώ το πρόγραμμα μας περιμένει. Αν του έχουμε αναθέσει κάποια επεξεργασία, τότε αυτή συνεχίζει να εκτελείται κανονικά. Το αξιοσημείωτο εδώ είναι ότι η ταχύτητα του υπολογιστή δεν δείχνει να επηρεάζεται καθόλου από τις εργασίες του "background".

Εμείς δεν έχουμε παρά να φορτώσουμε κάποιο άλλο πρόγραμμα και να αρχίσουμε να δουλεύουμε με αυτό.

Όποτε θέλουμε να επιστρέψουμε στο προηγούμενο, δεν έχουμε παρά να το "καλέσουμε" από το pull-down menu και θα εμφανιστεί αμέσως μπροστά μας. Μπορούμε να περιορίσουμε το χώρο εργασίας του κάθε προγράμματος (αν βέβαια το επιτρέπει) σε ένα μικρό παράθυρο και να το τοποθετήσουμε σε μια γωνιά του desktop, παρακολουθώντας τα να τρέχουν ταυτόχρονα. Με τον τρόπο αυτό, μπορούν να λειτουργήσουν ταυτόχρονα μέχρι και έξι εφαρμογές, αν βέβαια η μνήμη σας δεν σας περιορίσει σε λιγότερες.



Ο TT, ΤΟ MULTIGEM ΚΑΙ ΤΟ OUTSIDE

Όπως καταλάβατε, ο μεγαλύτερος εχθρός του MultiGEM είναι η μνήμη. Η διαθέσιμη RAM, ήδη μειωμένη από τον αριθμό

των Auto-boot προγραμμάτων και των accessories, μειώνεται πια επικίνδυνα αν φορτώσετε δυο ή τρεις "ευμεγέθεις" εφαρμογές. Αν τώρα κάποιο από τα προγράμματα απαιτεί κάποιο μεγάλο μέρος της μνήμης για προσωπική του χρήση, τώρα δεν είναι καθόλου σπάνια η περίπτωση να μείνετε με έναν multitasking υπολογιστή, αλλά χωρίς πρόγραμμα για να τρέξετε.

Άλλα λειτουργικά συστήματα αντιμετωπίζουν το πρόβλημα, προσφέροντας στον υπολογιστή μια "υποθετική" μνήμη, η οποία στην πραγματικότητα είναι κάποια διαθέσιμα MB στο σκληρό δίσκο. Με άλλα λόγια, ο υπολογιστής χρησιμοποιεί το σκληρό δίσκο για προσωρινή αποθήκευση δεδομένων. Φυσικά, η "μνήμη" αυτή (virtual memory) είναι πολύ πιο αργή, αλλά από το τίποτα... Αυτό το σκοπό έχει το πρόγραμμα OUTSIDE για τον Atari TT. Η "επέκταση μνήμης" του υπολογιστή φτάνει τα 128 MB, με χρήση της διαθέσιμης χωρητικότητας του hard disk. Φυσικά, ούτε ο χρήστης ούτε πολύ περισσότερο τα προγράμματα αντιλαμβάνονται τίποτε από αυτό το τρικ.

Δεν χρειάζεται πρόσθετο hardware και στην ουσία ο χρήστης εξοικονομεί την επέκταση της RAM, δουλεύοντας με το σκληρό του δίσκο. Με το utility αυτό, το MultiGEM αξιοποιείται πραγματικά, μια και οι εφαρμογές στον TT έχουν συνήθως αρκετά μεγάλο μέγεθος, ενώ η TT RAM πάντα ...περιορισμένο.

ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ - ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ

Η τεράστια ποικιλία των utilities από ανεξάρτητους κατασκευαστές στον κόσμο του ST σάς δίνουν την ευκαιρία να πιστέψετε πολλές φορές ότι πραγματικά βρίσκεστε μπροστά σε ...άλλο μηχάνημα!

Σε πολλές περιπτώσεις αρκεί μόνο ένα εναλλακτικό desktop, όπως το Gemini, το Kaos ή το Neodesk.

Συγχρόνως όμως, πιθανόν να έχετε και άλλα utilities στη μνήμη, διαμορφώνοντας το σύστημά σας όπως εσείς θέλετε.

Θα πρέπει λοιπόν να δούμε κατά πόσον όλα αυτά συνεργάζονται και τρέχουν κανονικά κάτω από το περιβάλλον του GEM. Επίσης, πολλά προγράμματα παρακάμπτουν εντελώς το περιβάλλον του GEM, χρησιμοποιώντας τα δικά τους παράθυρα και μενού (π.χ Signum), τα οποία θα πρέπει επίσης να εξεταστούν όσον αφορά τη συμβατότητα.

Τα αποτελέσματα σίγουρα δεν μπορεί να είναι 100% ικανοποιητικά, αλλά είναι σίγουρα ενθαρρυντικά.

Κατ' αρχάς όσον αφορά τα Desktops: Το MultiGEM "ενσωματώνεται" και "επεκτείνει" το GEM και γι' αυτό δεν συνεργάζεται με desktops που το παρακάμπτουν, όπως π.χ. το Neodesk. Με μερικούς περιορισμούς (που εξηγούνται σε ειδικό README αρχείο) είναι δυνατή η συνεργασία με το Gemini. Επίσης, η εταιρία αναφέρει ότι έκανε αρκετές δοκιμές με το Kaos, με ικανοποιητικά αποτελέσματα, χωρίς ωστόσο να προχωρήσει σε εξαντλητικά τεστ, όπως έκανε με το κανονικό TOS και GEM. Αν υπάρχει κάποια εφαρμογή που εκτελείται αυτόματα, σύμφωνα με την επιλογή "Autostart-Application", τότε είναι δυνατή η ακύρωσή της κατά τη διάρκεια της διαδικασίας boot, αν ο χρήστης κρατά πατημένο το δεξί πλήκτρο Shift.

Στην περίπτωση των προγραμμάτων TTP που εκτελούνται αυτόματα, δεν είναι πια δυνατή η προσθήκη παραμέτρων (σε αυτή την έκδοση).

Επίσης, δεν είναι δυνατή η συνεργασία με προγράμματα σαν το Signum, κάτι που άλλωστε αναμενόταν, μια και τα προγράμματα αυτά δεν είναι γραμμένα για να τρέχουν σύμφωνα με τις προδιαγραφές της Atari. Βέβαια, τρέχουν σχεδόν όλα τα υπόλοιπα προγράμματα.

Με το MultiGEM μπορείτε να κάνετε download ένα μεγάλο αρχείο από μια βάση δεδομένων, ενώ συγχρόνως γράφετε το άρθρο σας στον επεξεργαστή κειμένου.

Σε τέτοιες περιπτώσεις είναι πραγματικά χρησιμότατο, μια και δεν υπάρχει νεκρός χρόνος αναμονής μεταξύ των λειτουργιών. Το multitasking λειτουργούσε κανονικά σε όλες τις GEM-based εφαρμογές, και σε μερικές μόνο περιπτώσεις παρουσιάστηκε πρόβλημα στην αλλαγή της οθόνη από το ένα πρόγραμμα στο άλλο, λόγω του ιδιόμορφου τρόπου που χειρίζονταν τα προγράμματα αυτά την οθόνη.

Και δεν θα πρέπει φυσικά να ξεχνάμε ότι βρισκόμαστε μόλις στην έκδοση 1.01, ένα δηλαδή και μόνο upgrade μετά την πρώτη επίσημη κυκλοφορία του προγράμματος.

Με δεδομένο το ρυθμό εξέλιξης που έχουμε παρατηρήσει και σε άλλα utilities, θα πρέπει να περιμένουμε πολλές εκπλήξεις από την Maxon Computers.

Με το MultiGEM μπορείτε να κάνετε download ένα μεγάλο αρχείο από μια βάση δεδομένων, ενώ συγχρόνως γράφετε το άρθρο σας στον επεξεργαστή κειμένου. Σε τέτοιες περιπτώσεις είναι πραγματικά χρησιμότατο, μια και δεν υπάρχει νεκρός χρόνος αναμονής μεταξύ των λειτουργιών.

ΤΟ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Ποτέ μην λέτε ότι γνωρίζετε το μηχάνημά σας. Πάντα θα πέσετε έξω. Θυμάστε τι υπολογιστή είχατε και τι έχετε τώρα; Ποιος θα περίμενε ότι ο ταπεινός ST με τον ξεπερασμένο πια 68000 θα αποκτούσε ένα καθαρόαιμο multitasking περιβάλλον, προσπερνώντας τους Apple Macintosh και τα PCs.

Δεν έχουμε παρά να ευχηθούμε να γίνουν πραγματικότητα οι φήμες που ακούστηκαν, ότι η Atari σκέφτεται σοβαρά την επίσημη ενσωμάτωση του MUlti-GEM στο TOS, μόλις το πρόγραμμα τελειοποιηθεί.

Είναι ένα σημαντικό πλεονέκτημα που κανένας χρήστης δεν μπορεί να παραβλέψει.

Public Domain

> *Ποιος είπε ότι τα προγράμματα PD είναι μικρά σε μέγεθος; Κάνει πολύ μεγάλο λάθος ο κύριος. Για του λόγου το αληθές, μάλιστα, έχουμε ένα PD Demo πέντε ολόκληρων δισκετών! Και, φυσικά, όχι μόνο αυτό...*
>
> **• του Γ. Κυπαρίσση**

Το μόνο σταθερό παράπονο που ακούγεται από τους αναγνώστες για τη στήλη των PD είναι "μα, πού τελικά βρίσκονται όλα αυτά τα προγράμματα;" Απορία εύλογη και δικαιολογημένη. Τα Public domain προγράμματα τα συναντά κανείς σε όλες τις databases, τόσο εδώ όσο και στο εξωτερικό. Πολλά από αυτά (ειδικά τα shareware) μπορείτε να τα παραλάβετε ταχυδρομικά, είτε μέσω της database είτε μέσω των ίδιων των προγραμματιστών (οι οποίοι συνηθίζουν να ενημερώνουν για τις επόμενες κυκλοφορίες τους). Εμείς προσπαθούμε να σας δώσουμε μερικές πληροφορίες για το ποιους τίτλους αξίζει να προσέξετε, όταν βρεθείτε κάποια στιγμή αντιμέτωπος με τη χαώδη PD βιβλιοθήκη κάποιας database, ώστε να γλιτώσετε χρόνο, μονάδες χρέωσης και νεύρα. Βέβαια, όλα αυτά θα διορθωθούν σύντομα με τον καλύτερο τρόπο, μια και όλα τα PD προγράμματα που δημοσιεύονται θα υπάρχουν στην CompuLink. Έτσι, δεν θα χρειάζεται να ψάχνετε από εδώ κι από εκεί. Ας ξεκινήσουμε όμως:

ST WRITER ELITE VERSION 4

(ST)



Λέγεται ST Writer και είναι ο καλύτερος επεξεργαστής κειμένου που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή για τον Atari ST. Η τελευταία έκδοση, η 4.1, διορθώνει μερικά bugs των προηγούμενων εκδόσεων και είναι πλήρως συμβατή με τα νέα μοντέλα της Atari. Συγκεκριμένα: ο Atari STE δεν έχει κανένα απολύτως πρόβλημα στον καθορισμό των χρωμάτων του background και του text. Η έκδοση 4.0 και 4.1 είναι απολύτως συμβατές με τις αναλύσεις του TT. Επίσης, φορτώνουν σε fast load mode και χρησιμοποιούν την TT fast RAM, επιτρέποντας τη χρήση 3 διαφορετικών μεγεθών γραμμάτων στις αναλύσεις TT Med και TT High. Συγχρόνως, όμως, το περιβάλλον του προγράμματος βελτιώθηκε. Εγκαταλείφθηκε η επιμονή στους συνδυασμούς πλήκτρων και εμφανίστηκε το GEM, με παράθυρα και μενού. Οι συνδυασμοί πλήκτρων βέβαια συνεχίζουν να υπάρχουν, όμως μπορούν να βρεθούν όλοι μαζί συγκεντρωμένοι κάθε στιγμή στην οθόνη σας, αν πατήσετε το πλήκτρο Help. Το πρόγραμμα είναι ένας πλήρης και εύχρηστος word processor, ο οποίος θα σας κάνει να εγκαταλείψετε όλα τα υπόλοιπα προγράμματα του είδους (εκτός φυσικά από το βασιλιά Signum 3!). Συνεργάζεται ΑΨΟΓΑ με τα προγράμματα ελληνικών χαρακτήρων και είναι ιδανικός για καθημερινή χρήση, ειδικά αν δεν έχετε μεγάλες απαιτήσεις στο format.

UTILITIES

ST TOOLS

(ST)



Ένας από τους γνωστότερους τίτλους στον κόσμο του MS-DOS είναι ο εξής: PC Tools. Κάθε PC user που σέβεται τον εαυτό του έχει περάσει λίγες ώρες δουλεύοντας με αυτό, "μελετώντας" τα directories, τα FAT, το δίσκο ή τη μνήμη.

Ακριβώς αντίστοιχα είναι και τα ST Tools, μια κατηγορία χρήσιμων utilities και λειτουργιών σε ένα και μόνο "σετ". Το πρόγραμμα είναι φιλικότατο, με παράθυρα, pull-down menus και "κουτιά διαλόγου". Δεν απαιτεί τίποτε περισσότερο από 256 K μνήμης. Λειτουργεί κανονικά και στις δυο αναλύσεις (Medium-High) και έχει ελεγχθεί μέχρι τώρα με το TOS 1.2 και 1.4. Είναι γραμμένο σε Prospero FORTRAN (μπράβο στο κουράγιο του παιδιού) και σε assembly. Το πρόγραμμα ανήκει στην κατηγορία των shareware, ο προγραμματιστής δηλαδή διατηρεί το copyright του προγράμματος και δεν επιτρέπεται αλλαγή στον κώδικα ή το αρχείο οδηγιών.

FONT2SCULPT

(AMIGA)



Καμιά αμφιβολία ότι ο χώρος του ray-tracing είναι από τους πιο ενδιαφέροντες στον κόσμο της Amiga. Ειδικά με την εμφάνιση των νέων μοντέλων, οι δυνατότητες των προγραμμάτων αυτών επεκτείνονται και οι ερασιτέχνες users που ασχολούνται με αυτή την κατηγορία πληθαίνουν.

Να πούμε λοιπόν μερικά πράγματα για ένα πολύ δυνατό και σχετικά καινούργιο utitlity, το οποίο θα σας βοηθήσει να πάρετε όλα τα bitmapped fonts και να τα μετατρέψετε σε "objects", έτοιμα προς χρήση και ray-tracing από τα Sculpt 3D και 4D.

Το αποτέλεσμα;

Γράμματα με "όγκο", γυάλινα, ξύλινα ή μεταλλικά και επιγραφές σε οποιαδήποτε ray-traced εικόνα.

Public Domain

DEMO

ODYSSEY DEMO

(AMIGA)

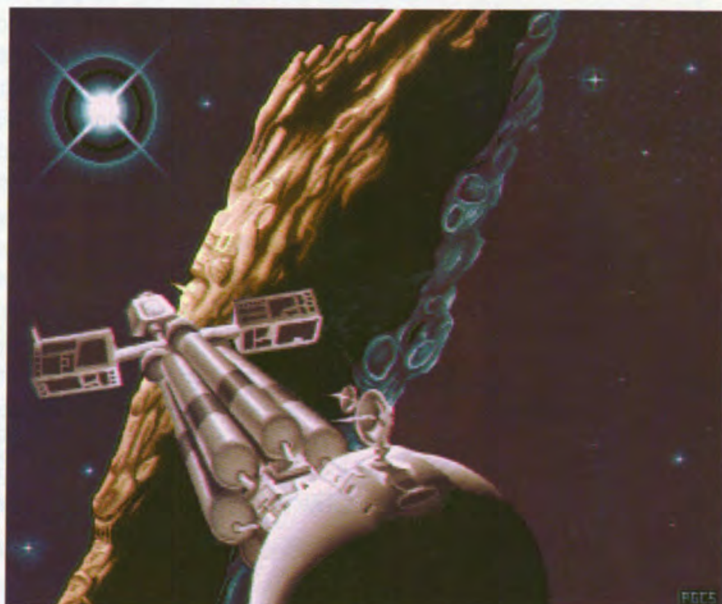


Γαλαξιακό σύστημα Κένταυρος-5. Για περισσότερα από τριακόσια χρόνια, τα σκάφη του Γαλαξία περνούσαν ελεύθερα, φτάνοντας μέχρι τα σύνορα. Δεν υπήρχαν όρια για κανένα. Όλα αυτά ίσχυαν μέχρι το έτος 2073, όταν οι βάρβαροι Kryllion κυρίευσαν την ελεύθερη αυτή ζώνη, στέλνοντας στις φυλακές τους περιφερειακούς κυβερνήτες.

Ο μόνος που θα μπορούσε να τους σταματήσει, ο θρυλικός υποσμηναγός Zork, βρισκόταν απασχολημένος σε ένα μακρινό σύστημα, δοκιμάζοντας τις ικανότητες της ναυαρχίδας του στόλου: του LAD-1...

Ο Zork πρέπει να καταστρέψει τον εχθρικό στόλο, καταφέρνοντας ένα καίριο πλήγμα στην καρδιά του στρατηγείου των Kryllion.

Όσο για σας, δεν έχετε να κάνετε τίποτα. Φορτώστε απλά το... Odyssey, πάρτε κοντά σας μπόλικους ξηρούς καρπούς και απολαύστε το θέαμα. Βλέπετε, το Odyssey Demo είναι το μεγαλύτερο μέχρι τώρα demo που έχουμε συναντήσει: 5 ολόκληρες δισκέτες! Μια ολόκληρη ιστορία, με τοπία, σκηνικά, πολλά soundtracks και ταχύτατα vector graphics θα σας αφήσει άφωνους.



Σίγουρα, η δουλειά της ομάδας Alcatraz προχωρά πολύ περισσότερο από τα όρια του απλού demo. Ίσως το πρώτο computer-clip;



Με τον τρόπο αυτό μπορείτε να προσθέσετε κείμενο (και μάλιστα με "σουρεαλιστικό" στιλ) στις εικόνες που παράγονται από τέτοια προγράμματα, εικόνες που ομολογουμένως φαντάζουν "κρύες" και απρόσωπες, αν και εντυπωσιακές.

Το πρόγραμμα είναι δημιούργημα της George Thomson Services.

ACCI

(AMIGA)



Σκεφτήκατε ποτέ να μάθετε assembly στη Amiga σας; Ε, δεν χρειάζεται να αγοράσετε κανένα βιβλίο. Απλά πάρτε αυτό το πρόγραμμα, που είναι το πρώτο από τη σειρά των Amiga Coders Club Disks. Περιέχει πληροφορίες για προγραμματιστές, τόσο έμπειρους όσο και αρχάριους. Το ACC1 περιέχει ασκήσεις, listings-παραδείγματα και αρχεία δεδομένων. Απαιτεί τον Devpac assembler (για πρακτική εξάσκηση), τουλάχιστον 1 MB μνήμης και δύο floppy drives.

Σαν αντάλλαγμα σας εγγυάται ότι θα μάθετε προγραμματισμό σε assembly, θα σας αποκαλύψει κρυφά μυστικά του hardware και θα σας βοηθήσει να διατάζετε τον υπολογιστή σας στη γλώσσα που γνωρίζει καλύτερα απ' όλες.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

Ο κόσμος των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών είναι καλυμμένος από ένα πέπλο που του προσδίδει μυστήριο και μαγνητισμό. Για τους πολύ ρομαντικούς, ο Ηλεκτρονικός Εγκέφαλος είναι η προέκταση του Θεού, μια μηχανή παραγωγής, μάνα ικανή να πραγματοποιήσει επιθυμίες και επιδιώξεις, φτιαγμένη αποκλειστικά και μόνο για να ικανοποιεί, ενώ παράλληλα είναι αυτάρκης. Η πραγματικότητα είναι όμως αρκετά διαφορετική. Μέσα από μια μικρή σειρά άρθρων θα παρουσιάσουμε την αλήθεια και θα αφήσουμε αρκετά περιθώρια για οραματισμούς. Προσδεθείτε, το ταξίδι αρχίζει.

• του Θεόδωρου Δεβελέγκα

Η έννοια της ποσότητας μπορεί να θεωρηθεί ως η μητέρα όλων των διαστάσεων. Ο χώρος, ο χρόνος είναι μεγέθη που στη διάστασή τους διαθέτουν ένα συγκρίσιμο μέτρο. Η απόσταση Γης - Σελήνης είναι μικρότερη από την απόσταση Ηλίου - Γης, σε οποιαδήποτε μονάδα μέτρησης.Ομοίως, μια περιφορά της Γης γύρω από τον Ηλιο διαρκεί λιγότερο από μια περιφορά του ηλιακού μας συστήματος γύρω από το κέντρο του γαλαξία μας, ανεξάρτητα από το είδος της μονάδας μέτρησης χρόνου. Η ποσότητα λοιπόν, η συνδυασμένη δηλαδή έννοια του μικρότερου, του ίσου, του μεγαλύτερου και του άπειρου συνυπάρχει μέσα σε καθετί. Ο υπολογισμός αυτής της ποσότητας και η ανάγκη για σύγκρισή της με κάποια άλλη του ίδιου είδους μας οδήγησε στην εφεύρεση πρακτικών που διευκολύνουν τη διαδικασία αυτή. Το μέτρημα, η απαρίθμηση δηλαδή, είναι ο πρωταρχικός τρόπος υπολογισμού.

Το πώς μετράμε δεν έχει σημασία, αρκεί το μοντέλο μέτρησης να παραμένει σταθερό καθ' όλη τη διάρκεια της μέτρησης. Τί πιο απλό από το να χρησιμοποιούμε τα δάχτυλά μας, καθώς και άλλα αναγνωρίσιμα εξωτερικά χαρακτηριστικά της ύπαρξής μας, προκειμένου να υπολογίσουμε κάτι; Υπάρχουν και σήμερα φυλές στην Αφρική που χρησιμοποιούν ένα σύστημα μέτρησης με βάση το 22, διότι τόσες αρθρώσεις, δάχτυλα και εξωτερικά χαρακτηριστικά αναγνωρίζουν. Το ανθρώπινο γένος είναι πιθανό να είναι πολύ παλαιότερο σε ύπαρξη απ' ό,τι πιστεύουμε σήμερα. Τα φυσικά φαινόμενα καταστρέφουν συχνά τα ανθρώπινα ίχνη, σβήνουν μνήμες, γνώσεις, κανόνες. Επιτεύγματα πολιτισμών που έχουν χαθεί έσβησαν - ίσως για πάντα - μαζί με τους δημιουργούς τους, αναμένοντας να ανασυρθούν ξανά από τη λήθη, σε κάποιον άγνωστο, απόμακρο χρόνο.

Από τις γνώσεις που επέζησαν αξίζει να αναφέρουμε τις ικανότητες των Βαβυλωνίων να επιλύουν πολλούς τύπους αλγεβρικών εξισώσεων. Δική τους είναι και η επινόηση τους συστήματος με βάση το 60, από το οποίο προέρχεται το σημερινό σύστημα μέτρησης του χρόνου σε ώρες, λεπτά, δευτερόλεπτα. Η ανάγκη για εκτέλεση πιο σύνθετων υπολογισμών οδήγησε στην επινόηση βοηθημάτων.

Αρχαιότατο μηχάνημα υπολογισμών είναι ο άβακας, ήδη γνωστός κατά τη δεύτερη χιλιετία προ Χριστού. Πολλές από τις υπολογιστικές μηχανές, επινοήσεις Ελλήνων της αρχαιότητας, έχουν διασωθεί, αν και όχι σε πλήρη μορφή. Συσκευές απεικόνισης της κίνησης των πλανητών σε ένα γεωκεντρικό σύστημα χρησιμοποιούσαν οδοντωτούς τροχούς όμοιους με αυτούς των ρολογιών. Η κλεψύδρα αποτελεί ακόμη και σήμερα ένα πρακτικό και ακριβές μηχάνημα υπολογισμού του χρόνου. Χρειάστηκε να περάσουν πολλοί αιώνες, έως ότου η τεχνολογία να επιτρέψει την κατασκευή πιο σύνθετων υπολογιστικών συσκευών. Κατά την περίοδο που ακολούθησε την Αναγέννηση, οι επιστήμες πήραν το προβάδισμα σε σχέση με τις τέχνες και οι βάσεις άρχισαν πλέον να γίνονται πιο σταθερές. Το κτίσιμο πάνω σε στερεές βάσεις είναι αυτό που κάνει την επιστήμη να ξεχωρίζει από την αλχημεία. Το 17ο αιώνα ο Napier δημιούργησε μια συσκευή για πράξεις πολλαπλασιασμού η οποία αποτέλεσε το πρότυπο των λογαρίθμων και του λογαριθμικού κανόνα.

Ο Γάλλος φιλόσοφος και μαθηματικός Pascal επινόησε το 1642 μια πρακτική υπολογιστική συσκευή, ικανή να επιτελεί τις δύο βασικές πράξεις - πρόσθεση και αφαίρεση - αλλά και πολλαπλασιασμό και διαίρεση (με συνεχόμενες προσθέσεις/αφαιρέσεις). Θύμιζε αρκετά τα σημερινά ταχύμετρα ως προς τον τρόπο λειτουργίας της, χρησιμοποιώντας ένα σύστημα οδοντωτών τροχών. Αρκετά αργότερα, το 1823, ο Άγγλος Babbage σχεδίασε μια υπολογιστική μηχανή, ικανή να εκτελεί πολύπλοκες και σύνθετες πράξεις. Δυστυχώς, η τεχνολογία της εποχής δεν επέτρεπε την κατασκευή των μηχανικών εξαρτημάτων με την απαιτούμενη ακρίβεια και η συσκευή δεν ολοκληρώθηκε ποτέ. Γύρω στα 1880 ο Αμερικανός Hollerith χρησιμοποίησε το σύστημα των διάτρητων καρτών για την επεξεργασία των στοιχείων από την αμερικανική στατιστική υπηρεσία. Παρόμοια μέθοδος είχε ήδη χρησιμοποιηθεί νωρίτερα για το αυτόματο πλέξιμο σχεδίων σε χαλιά. Ο ίδιος ο Hollerith δημιούργησε το 1890 την εταιρία Tabulating Machine Company, που αργότερα αποτέλεσε τμήμα της International Business Machine Corporation (IBM). Αν και οι πόλεμοι συχνότερα καθυστερούν τις προσπάθειες για πρόοδο παρά τις ενισχύουν, η περίοδος από το 1930 μέχρι το τέλος του Δεύτερου Παγκόσμιου Πολέμου χαρακτηρίζεται από ασυνήθιστα μεγάλη αύξηση της έρευνας. Επιπλέον, η αναγκαία τεχνολογική υποδομή ήταν τώρα διαθέσιμη. Αυτό το μείγμα τεχνολογικής ανάπτυξης και της ανάγκης για επιβίωση μέσα από τη δίνη του πολέμου, έφερε το κατάλληλο κλίμα για την ανάπτυξη της επιστήμης των ηλεκτρονικών υπολογιστών.

Κατά τη διάρκεια του Δεύτερου Παγκόσμιου Πολέμου, τα δύο αντίπαλα στρατόπεδα κατασκεύασαν υβριδικές υπολογιστικές μηχανές, δηλαδή με μηχανικά και ηλεκτρικά μέρη, στην προσπάθεια να αποκρυπτογραφηθούν τα μηνύματα που έστελναν. Μέσα από τις προσπάθειες αυτές αποκτήθηκε η αναγκαία πείρα για να ακολουθήσει το επόμενο βήμα: ο πρώτος εξ ολοκλήρου ηλεκτρονικός υπολογιστής. Το όνομά του ήταν ENIAC και κατασκευάστηκε μέσα σε τρία χρόνια, αρχίζοντας το 1943. Ήταν ένα τέρας, με πληθώρα ηλεκτρονικών εξαρτημάτων - πάνω από 80.000 αντιστάσεις - απαιτώντας 150 KW για να δουλέψει. Το βάρος του ξεπερνούσε τους 30 τόνους και τα μέρη του κάλυπταν περισσότερο από 1.700 τετραγωνικά μέτρα.

Εκτελούσε υπολογισμούς 1.200 φορές πιο γρήγορα από τους προγενέστερους μηχανικούς υπολογιστές. Στα περίπου δέκα χρόνια λειτουργίας του απέδωσε 81.000 ώρες επεξεργασίας δεδομένων. Αν και ο προγραμματισμός του ήταν ιδιαίτερα πολύπλοκος και διέφερε από τα σημερινά πρότυπα, ήταν ο πραγματικός πρόγονος των σημερινών ηλεκτρονικών υπολογιστών. Μια νέα εποχή άρχιζε, μαζί με τις ελπίδες των ανθρώπων για ένα νέο ξεκίνημα μετά το τέλος του πολέμου.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS











ΟΙ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΜΑΣ ΔΙΑΤΙΘΕΝΤΑΙ

ΑΘΗΝΑ - ΚΕΝΤΡΟ

ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΗΣ
Πανεπιστημίου 34,
Τηλ.: 3625026 *
ΑΥΓΟΥΛΕΑΣ & ΣΙΑ
Σολωμού 4, Τηλ.: 3600263 *
GUTENBERG
Σόλωνος 103, Τηλ.: 3600127 *
ΓΡΑΜΜΗ
Στουρνάρη 9 **
ΔΗΜΑΚΑΡΑΚΟΣ
Πατησίων 32, Τηλ.: 3635921 *
ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ COMPUTERS
Σολωμού 28, Τηλ.: 3646695 **
ΕΛΕΥΘΕΡΟΥΔΑΚΗΣ
Νίκης 4, Τηλ.: 3235594 *
ΕΣΤΙΑ
Σόλωνος 60, Τηλ.: 3635970 *
ΉΒΟΣ Γ. & ΥΙΟΙ
Σόλωνος 87, Τηλ.: 3612130 *
ΘΕΜΙΣ ΚΩΣΤΗ
Μπόταση 4, Τηλ.: 3626629 *
ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ
Στουρνάρη 27Β, Τηλ.: 3632044 *
COMPUTER MARKET
Σολωμού 26 & Μπόταση 7,
Τηλ.: 3611805 **
ΚΥΒΟΣ
Computers Λ. Βουλιαγμένης 122,
Τηλ.: 9025433 **
ΚΩΣΤΑΡΑΚΗ ΑΦΟΙ
Ιπποκράτους 2, Τηλ.: 3615926 *
DPL
Γερανίου 44, Τηλ.: 5240986 **
OASIS COMPUTER
Μάρνη 1, Τηλ.: 5227591 **
ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Στουρνάρη 23 & 25,
Τηλ.: 3609821 *
ΠΡΩΤΟΠΟΡΙΑ
Γραβιάς 3-5, Τηλ.: 3601591 *
ΠΥΡΙΝΟΣ ΚΟΣΜΟΣ
Ιπποκράτους 16, Τηλ.: 7602883 Β*
ROM SHOP
Σουλτάνη 19 **
ΣΑΠΟΥΝΤΖΑΚΗΣ
Ιπποκράτους 15, Τηλ.: 3635352 *
SMART COMPUTERS
Μπόταση 6, Τηλ.: 3606801 **
ΣΠΟΥΔΑΣΤΗΣ
Στουρνάρη 33, Τηλ.: 3632558 *
ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΕΠΟΧΗ
Μαυροκορδάτου 3,
Τηλ.: 3629835 *
HARD & SOFT COMPUTERS
Δεριγνύ 46-48, Τηλ.: 8815931 **

ΑΙΓΑΛΕΩ

COMPUTER ALFA
Θηβών 360, Τηλ.: 5981621 **

ΓΛΥΦΑΔΑ

COLOSSEUM COMPUTER CENTER
Β. Γεωργίου Β' 81, Τηλ.: 8948039 **
ΠΙΠΕΡΑΣ Α.
Δ. Μαραγκού 19, Τηλ.: 8944775 *

ΕΛΛΗΝΙΚΟ

MICROCHIP H/Y
Τιτάνων 28 , Τηλ.: 9954622 **

ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ

ΚΙΑΤΟΣ Π.- ΜΑΝΩΛΑΚΟΣ Η.
Πλ. Αγνώστου Στρατιώτη 8,
Τηλ.: 9917725 **
SMM ABEE
Λ. Βουλιαγμένης 401,
Τηλ.: 9710512 **

ΚΑΛΛΙΘΕΑ

COMPUTER ΓΙΑ ΣΕΝΑ
Θησέως 140, Τηλ.: 9592623 **
MICROSTEP
Αραπάκη 56, Τηλ.: 9563622 **
ΠΑΥΛΟΠΟΥΛΟΥ Π.
Θησέως 190, Τηλ.: 9519307 *

ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ

PROGRESS COMPUTERS
Π. Τσαλδάρη 52, Τηλ.: 4329545-6 **

ΚΥΨΕΛΗ

DATA LIMIT
Βελβενδούς 34, Τηλ.: 8819003 **

ΜΟΣΧΑΤΟ

ENTER COMPUTERS
Μακρυγιάννη 60, Τηλ.: 9430114 **
STEP LINE
Μακρυγιάννη 7, Τηλ.: 9303986 **

ΝΙΚΑΙΑ

ΗΛΙΑΧΤΙΔΑ
Κύπρου 75, Τηλ.: 4934688 *

MB COMPUTERS
Γρεβενών 72, Τηλ.: 4921600 **

Ν. ΣΜΥΡΝΗ

MICROSTORE
Ελ. Βενιζέλου 24,
Τηλ.: 9350672 **
MICROCHIP 3
Βίαντος 14, Τηλ.: 9311312 **

ΠΑΓΚΡΑΤΙ

ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ Χ.
Χρεμωνίδου 6, Τηλ.: 7014742 *
MICRO ΚΙΝΗΣΗ
Ιφικράτους 23, Τηλ.: 7016661 **

ΠΕΙΡΑΙΑΣ

VISTA COMPUTERS
Νοταρά 59, Τηλ.: 4113675 **
ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΤΕΧΝΟΛΑΝΤ
Αλκιβιάδου 113,
Τηλ.: 4113228 **
ΚΑΛΟΥΔΗ Π. & Ε.
Φίλωνος 31, Τηλ.: 4179027 *
ΚΙΒΩΤΟΣ
Δραγάτση 1, Τηλ.: 4138522 *
MICROCHIP 2
Αποστόλη 47-49, Τηλ.: 4280146 **
ΜΠΟΣΤΑΝΟΓΛΟΥ
Μπουμπουλίνας 10,
Τηλ.: 4124588 *
ΜΥΛΩΝΑΣ Α.
Αφεντούλη 4, Τηλ.: 4511673 *
ΣΤΑΜΟΥΛΗΣ Α. & ΣΙΑ ΕΕ
Καραολή & Δημητρίου 45,
Τηλ.: 4114418*
ΤΣΑΜΑΝΤΑΚΗΣ & ΣΙΑ
Αγ. Κων/νου 11, Τηλ.: 4175814 *
ΤΣΙΟΥΣΤΑΣ
Κολοκοτρώνη 100,
Τηλ.: 4111827 *
ΦΕΡΟΥΣΗΣ Ι.
Δ. Γούναρη 17, Τηλ.: 4177184 *

ΠΕΡΙΣΣΟΣ

ΤΣΙΡΙΤΗ ΜΗΝΑ
Σινώπης 14, Τηλ.: 2759424 *

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ

ΜΑΥΡΙΚΑΚΗΣ Δ.
Λ. Αθηνών 34,
Τηλ.: 5914602 *

Π. ΦΑΛΗΡΟ

ΧΑΖΑΠΗΣ Κ.
Ζησιμοπούλου 64, Τηλ.: 9429795 **

ΧΑΛΑΝΔΡΙ

AMMOS COMPUTER
Κολοκοτρώνη & Γκίνη 6, Τηλ.: 6830113 **
COMPUTER TOWER
Β. Γεωργίου 3 **
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ Σ. & ΣΙΑ
Λ. Κηφισίας 324, Τηλ.: 6822152 **
DATA SHOP
Πλάτωνος 7, Τηλ.: 6826593 **

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

ΙΑΝΟΣ
Αριστοτέλους 7, Τηλ.: (031) 277004*
LOGICA
Κορυτσάς 7, Τηλ.: (031) 854967 **
ΜΑΛΛΙΑΡΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑ
Αριστοτέλους 9, Τηλ.: (031) 278707 *
ΜΟΛΧΟ
Τσιμισκή 10, Τηλ.: (031) 229738 *
ΜΠΑΡΜΠΟΥΝΑΚΗΣ
Αριστοτέλους 6 , Τηλ.: (031) 271853 *
ΜΠΑΡΜΠΟΥΝΑΚΗΣ
Εγνατία 150, Τηλ.: (031) 235916 Β*
ΠΑΡΑΤΗΡΗΤΗΣ
Προξ. Κορομηλά 38,
Τηλ.: (031) 264958*
ΠΑΡΖΙΑΛΗΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ
Συνταγματάρχου Αβδελά 4 **
ΤΕΧΝΟΔΙΑΣΤΑΣΗ
Εθν. Αμύνης 16, Τηλ.: (031) 223966 **
GENERAL
Εθν. Αμύνης 9 (031) 285139 *

ΑΙΓΙΟ

ΑΦΟΙ ΡΙΤΤΗ
Α. Λόντου 39 **

ΑΡΓΟΣ

ΔΕΛΗΓΙΑΝΝΗΣ - ΜΑΝΙΑΤΗ
Πάροδος Β. Γεωργίου 3,
Τηλ.: (0751) 24141 **

ΒΟΛΟΣ

LANTEC A.E.
Αναλήψεως 133,
Τηλ.: (0421) 24921 **
ΣΑΡΡΗΣ Ι.
Σπύρου Σπυρίδη 108 **

ΚΑΡΔΙΤΣΑ

COMPULAND
Ειρήνης 37, Τηλ.: (0441) 43350 **
ΠΑΠΑΒΑΣΙΛΕΙΟΥ
Πλαστήρα 5, Τηλ.: (0441) 44344 **

ΚΙΛΚΙΣ

ΝΙΚΟΠΟΥΛΟΥ-ΔΙΑΛΥΝΑ ΑΘΗΝΑ
21ης Ιουνίου 193,
Τηλ.: (0341) 22274 **

ΚΟΖΑΝΗ

COMPUTER WORLD
Γκέρτσου 23 **

ΚΟΡΙΝΘΟΣ

COMPULAND
Αράτου 7, Τηλ.: (0741) 83733 **
ΜΗΧ/ΓΡΑΦΙΚΗ ΠΕΛ/ΝΗΣΟΥ
Θεοτόκη 70 **

ΚΡΗΤΗ

OMNI SHOP
Κοραή 26 (δίπλα στο ξενοδοχείο Astoria) Ηράκλειο,
Τηλ.: (081) 242503 **
ΜΑΡΑΓΚΑΚΗ - ΔΗΜΑ Ο.Ε.
Κουντουριώτη 127 Ρέθυμνο, Τηλ.: (0831) 24725 *

ΛΑΜΙΑ

ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΠΟΥΛΟΣ Ι. & Ε.
Αμαλίας 7, Τηλ.: (0231) 38221 **

ΛΑΡΙΣΑ

ΚΥΡΑΤΣΑΣ Δ. & ΣΙΑ Ο.Ε.
Μ. Αλεξάνδρου & Πατρόκλου 12 **

ΠΑΤΡΑ

COMPUTER PRACTICA
Μαιζώνος 47 **

ΤΡΙΚΑΛΑ

ΜΟΥΡΙΕΛΑΣ & ΣΙΑ Ο.Ε.
Ασκληπιού 46

*** ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΑ   ** COMPUTER SHOPS**

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: COMPUPRESS SUPPORT CENTER: Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, Τηλ.: 3601761

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ Β. ΕΛΛΑΔΑΣ: NORTHERN NETWORK Ε.Π.Ε.: Αριστοτέλους 7, Θεσ/νίκη, Τηλ.: (031)284864, Fax: (031)282663

Εκδόσεις ANUBIS
Η τελευταία "λέξη" στην τεχνολογία

Εκδόσεις ANUBIS, Λ. Συγγρού 44, Αθήνα 117 42, Τηλ.: 9238672-5, 9225520, 9218470, Fax: 9216847

Looking Back

Μερικά πράγματα ακούγονται άσχημα, αλλά πρέπει να τα λέμε με τ' όνομά τους. Ο Spectrum είναι εδώ και δύο χρόνια νεκρός. Κανένα από τα μοντέλα του δεν παράγεται, πλέον. Ίσως, γιατί η τεχνολογία έχει αναπτυχθεί σε τέτοιο βαθμό, ώστε ένας υπολογιστής με μικρή ανάλυση, προβληματικό πληκτρολόγιο και ήχο, με μνήμη 48 ή 128 Kilobytes να φαντάζει νάνος πλέον μπροστά στα 16-bit αδέλφια του. Εκείνοι που κατέχουν ακόμα Spectrum βρίσκονται σε δύσκολη θέση. Το μηχάνημα δεν υποστηρίζεται επαρκώς. Το software είναι λιγοστό, αν και η ποιότητά του σε σχέση με τα πρώτα ενθουσιώδη χρόνια έχει αυξηθεί απίστευτα. Το δίλημμα τίθεται ως εξής: να ζει κανείς με το Spectrum του ή να μη ζει; Με λίγα λόγια, έφτασε η ώρα να του πούμε το στερνό αντίο και να πετάξουμε το Spectrum στα σκουπίδια; Μάλλον όχι. Ακόμη κι αν έχουμε κάποιο δεύτερο υπολογιστή, όπως Amiga, Atari ή συμβατό, ο Spectrum θα είναι πάντα μια καλή παρέα. Ίσως, γιατί είναι ο μελωδικός του ήχος, όταν φορτώνει, που μας θυμίζει περασμένες στιγμές, τα τεσσεράμισι λεπτά που περνούσαμε μπροστά στην τηλεόραση, χαζεύοντας τις μπλε και κίτρινες ρίγες. Το παιχνίδι δεν φόρτωνε πάντα με την πρώτη, αλλάζαμε την ένταση, τα πρίμα, σκαλίζαμε το αζιμούθιο του κασετόφωνου. Όταν πλέον είχε φορτώσει, τις επόμενες δύο, τρεις, τέσσερις ώρες τα δάχτυλά μας άγγιζαν τα λαστιχένια κουμπιά τού υποτυπώδους πληκτρολογίου, άφηναν πάνω τους ιδρώτα, σκόνη, έσβηναν τα λευκά, πράσινα, κόκκινα γράμματα. Οι πιο τυχεροί είχαν joystick και γλίτωναν έτσι τη συχνή αλλαγή της μεμβράνης που ο θείος Clive είχε κρύψει κάτω από τα λαστιχένια πλήκτρα. Ακόμη και έτσι, με μερικά παιχνίδια το Joystick δεν άντεχε. Το Daley Thompson's Decathlon ήταν το παιχνίδι που αποτέλεσε κριτήριο αντοχής όλων των joysticks. Τα Quickshot έσπαγαν έπειτα από τέσσερα πέντε παιχνίδια. Και εμείς τα κολλούσαμε, τα ενισχύαμε, φτιάχναμε ένα δικό μας autofire. Το Joystick έσπαγε ξανά. Τότε κάναμε οικονομίες, μαζεύαμε τις 2.500 δραχμές και αγοράζαμε ένα καινούριο. Σχεδόν πάντα το ίδιο. Όλες αυτές οι στιγμές δεν πρέπει να πάνε χαμένες. Αν και είναι κάπως αργά, υπάρχει ακόμη χρόνος. Θα σας βοηθήσουμε να γνωρίσετε καλύτερα το Spectrum, που ίσως έχει προσωρινά χαθεί στο βάθος της ντουλάπας. Βγάλτε το ξανά στο φως, νιώστε πάλι το δικό του ουράνιο τόξο να φωτίζει μαγικά το δωμάτιο. Ας αρχίσουμε περιγράφοντας τις βασικές διαφορές ανάμεσα στα μοντέλα που κυκλοφόρησαν επίσημα. Και λέμε επίσημα, διότι ακόμη και τώρα κάτι διαφορετικό συμβαίνει στις χώρες του πρώην Ανατολικού Μπλοκ.

* Ο Spectrum 16 K, αν και είναι αμφίβολο αν κάποιος έχει μείνει στο πρωταρχικό αυτό μοντέλο, το οποίο αποσύρθηκε τρεις μήνες μετά την επίσημη κυκλοφορία του.

* Ο Spectrum 48 K. Διακρίνεται στον κλασικό "λαστιχένιο"

ZX SPECTRUM

10 ΧΡΟΝΙΑ ΜΕΤΑ

Γεννήθηκε το 1982. Σαν την κάμπια, πέρασε από πολλά στάδια μεταμόρφωσης. Έφτασε στο απόγειο της ύπαρξής του, αλλά ποτέ δεν έπεσε, δεν ξεχάστηκε. Δεν κυριαρχεί πλέον, δεν έχουμε αυτή την αυταπάτη. Στο άκουσμα όμως της λέξης "Spectrum" θυμόμαστε με νοσταλγία το μαύρο κουτί, το ουράνιο τόξο, τα λαστιχένια πλήκτρα. Ήταν ίσως ο μοναδικός ηλεκτρονικός υπολογιστής με ψυχή.

• ΤΟΥ ΘΕΟΔΩΡΟΥ ΔΕΒΕΛΕΓΚΑ



Spectrum, με τα μικρά πράσινα ή γκρι κουμπάκια και στο δίδυμο αδελφάκι του, τον Spectrum Plus. Ο δεύτερος δεν είναι τίποτε άλλο από την πλακέτα του παλιού 48 Κ, κλεισμένη μέσα σε ένα σκληρό, μαύρο πλαστικό κουτί. Διαθέτει, επίσης, ποδαράκια για να πληκτρολογούμε σε κλίση.

* Ο Spectrum 128 Κ. Το τελευταίο παιδί του Clive Sinclair, προτού η εταιρία περάσει στα χέρια της Amstrad. Αξίζει να πούμε πως αρχικά κυκλοφόρησε στην Ισπανία, με τις εντολές στα ισπανικά και συνοδευόταν από ένα χρήσιμο αριθμητικό πληκτρολόγιο. Η επίσημη αγγλική έκδοση δεν διαθέτει το πληκτρολόγιο αυτό. Επιτέλους, τρικάναλος ήχος. Με την κυκλοφορία του 128 Κ εμφανίστηκαν τα πρώτα προβλήματα. Αρκετά προγράμματα για 48 Κ δεν έτρεχαν στον 128 Κ, τουλάχιστον από την επιλογή LOADER του αρχικού μενού. Για τα περισσότερα ήταν αρκετό να περάσουμε στην 48 Κ Basic και να δώσουμε LOAD"". Το πρόβλημα τότε λυνόταν. Για την ασυμβατότητα των υπολοίπων ευθύνονταν αποκλειστικά οι προγραμματιστές τους, καθώς χρησιμοποιούσαν απευθείας κλήσεις ρουτινών της ROM. Σαν αρχή θα πρέπει να πούμε πώς ένα πρόγραμμα που πρόκειται να τρέξει σε περισσότερα του ενός διαφορετικά μοντέλα ενός υπολογιστή, θα πρέπει να είναι αύταρκες, να διαθέτει δηλαδή τις δικές του ανεξάρτητες ρουτίνες και να μην καλεί απευθείας τη ROM.

* Ο Spectrum +2. Με 128 Κ μνήμης, και αυτός, θύμιζε αρκετά τον Amstrad 464 σε εμφάνιση: είχε ενσωματωμένο κασετόφωνο. Ηταν το πρώτο Sinclair προϊόν της Amstrad μετά την αποχώρηση του θείου Clive. Επιτέλους, το πληκτρολόγιο ήταν σχεδόν κανονικό. Λέμε "σχεδόν", διότι ακόμη χρησιμοποιεί μεμβράνη, αλλά τα πλήκτρα είναι πολύ πιο ευχάριστα στην αφή. Όπως και ο παλιός 128 Κ, είχε εκτός από 48 Κ mode και τη δυνατότητα συγγραφής ενός προγράμματος γράμμα προς γράμμα, αντί για τη χρήση πολύπλοκων συνδυασμών που εμφάνιζαν κατευθείαν την εντολή. Πολλοί όμως χρήστες του 48 Κ δυσανασχέτησαν, όταν είδαν ότι οι εντολές δεν υπήρχαν πλέον τυπωμένες επάνω στο πληκτρολόγιο! Το κασετόφωνο ήταν πλεονέκτημα. Όχι, πλέον, μπερδέματα με καλώδια SAVE και LOAD, εξωτερικά κασετόφωνα κ.λπ. Α! ναι, δεν είχε κουμπί έντασης ούτε μετρητή ταινίας. Ευτυχώς, μπορούσε κανείς να σκαλίσει το αζιμούθιο εύκολα, για να φορτώσει μερικά "ζόρικα" προγράμματα. Η Amstrad πρόσθεσε επίσης δύο υποδοχές για joystick. Χαράς ευαγγέλια στους απανταχού gamers, όμως η Amstrad, πονηρά σκεπτόμενη, είχε ανακαλωδιώσει τις γραμμές των joysticks. Εκεί που κανονικά ήταν το fire βρισκόταν το δεξί, το επάνω ήταν στη θέση του αριστερά. Ο λόγος; Ήθελαν να προωθήσουν το δικό τους τύπο joystick. Ευτυχώς, σύντομα κυκλοφόρησαν χειριστήρια με διπλές πρίζες ή και πριζάκια που άλλαζαν την έξοδο των γραμμών σε αυτό που έπρεπε να ήταν. Νέο κομφούζιο: αρκετά παιχνίδια που έτρεχαν στον 48 Κ και στον 128 Κ παρουσίασαν προβλήματα στον +2. Δυστυχώς, εδώ πλέον δεν γίνεται τίποτε.

* Ο Spectrum +3. Νέο αίμα στην οικογένεια, με το ίδιο μέγεθος δισκέτας με τον Amstrad 6128. Δηλαδή τις δισκέτες τριών ιντσών, ακριβές και με μικρή χωρητικότητα. Προβλήματα συμβατότητας για πολλά παιχνίδια. Πολύ λίγοι τίτλοι κυκλοφόρησαν σε δισκέτα. Υποστηρίζει CP/M, αλλά λίγοι ενδιαφέρονται πλέον.

* Ο Spectrum +2A. Θεωρητικά, είναι ο ίδιος ο +2, αλλά τα πράγματα δεν μας πείθουν. Πρόκειται για έναν +3 που δεν έχει disc drive, αλλά κασετόφωνο. Γι' αυτό το λόγο, τα προβλήματα συμβατότητας με παλιά προγράμματα μπερδεύουν τα πράγματα περισσότερο. Το πλαστικό του δεν είναι γκρίζο, αλλά μαύρο. Όσοι δεν το έχετε, αποφύγετέ το. Είναι το μαύρο πρόβατο της οικογένειας.

Από πολύ νωρίς έκαναν την εμφάνισή τους τα περιφερειακά για το Spectrum. Από τα πολύ βασικά joystick interfaces, έως εξωτερικά drives και digitizers. Από την ίδια τη Sinclair κυκλοφόρησε το interface one, επάνω στο οποίο μπορούσαν να συνδεθούν έως και οκτώ microdrives. Τα τελευταία κάθε άλλο παρά drives ήταν, διότι χρησιμοποιούσαν μια μικροκασέτα με ατέρμονη ταινία. Ήταν δηλαδή σειριακά μέσα αποθήκευσης. Η διάρκεια ζωής της μικροκασέτας ήταν... μικρή, καθώς από τις πολλές χρήσεις η ταινία τεντωνόταν και χαλούσε. Σε λίγο κυκλοφόρησαν και τα εξειδικευμένα περιφερειακά. Το Interface 3 και το Multiface One χρησίμευαν στην αντιγραφή των περιεχομένων της μνήμης του Spectrum ανά πάσα στιγμή. Το Multiface ήταν πιο εξελιγμένο και μπορούσε κανείς να δει τα περιεχόμενα της μνήμης με τη μορφή αριθμών στο δεκαδικό ή δεκαεξαδικό σύστημα, να αλλάξει καταχωρητές και θέσεις μνήμης, να εκτυπώσει την οθόνη στον printer. Επίσης, πρωτοποριακό ήταν το Specdrum. Πρόκειται για ένα drum machine, το οποίο προσφέρει οκτώ διαφορετικά κρουστά μιας ντραμς, τρία από τα οποία μπορούν να ακούγονται ταυτόχρονα. Μαζί του κυκλοφόρησε ένα λατινικό, ένα αφρικανικό και ένα ηλεκτρονικό κιτ, με τη μορφή software. Στον τομέα της δειγματοληψίας εικόνας, είχαμε όχι μία αλλά δύο διαφορετικές κατασκευές. Αρχικά, το ολλανδικό videoface, που κοστίζοντας 70 ολόκληρες λίρες Αγγλίας πρόσφερε μέτρια ποιότητα εικόνας και απαιτούσε το σήμα video να είναι σταθερό, π.χ. παγωμένη εικόνα. Το Vidi ZX της σκοτσέζικης Rombo ήταν κλάσεις ανώτερο. Μόνο με 35 λίρες είχες άψογη εικόνα, η δειγματοληψία γινόταν σε πραγματικό χρόνο και αποθήκευε στη μνήμη έξι συνεχόμενες εικόνες, για πιθανό animation.

Δεν πρέπει να ξεχνάμε τα συστήματα δίσκου και κυκλοφόρησαν κατά καιρούς. Από τα πρώτα ήταν το FDD της Timex Portugal, με format δισκέτας 360 Κ και δικό του λειτουργικό σύστημα. Επίσης, πολύ καλό ήταν το Beta disk, με 644 Κ σε δισκέτα 3,5 ιντσών. Προσέφερε ανάμεσα στ' άλλα σειριακά και random access αρχεία και σύστημα αυτόματης μεταφοράς των περιεχομένων της μνήμης στη δισκέτα (magic button). Το απαύγασμα των Spectrum drive συστημάτων ήταν το Disciple και το μικρότερο αδελφάκι του, το +D. Δημιουργοί τους οι μετέπειτα σχεδιαστές του Sam Coupe, που τόσο άδοξα έπεσε στην αφάνεια.

Φορμάριζαν τη δισκέτα των 3,5 ιντσών στα 780 Κ και διέθεταν δικό τους ευέλικτο λειτουργικό σύστημα. Το Disciple είχε θύρες για Sinclair και Kempston joystick, θύρα για σύνδεση με εκτυπωτή centronics, θύρα δικτύου για σειριακή επικοινωνία με άλλους χρήστες, καθώς και το απαραίτητο magic button.

Το +D ήταν μια mini έκδοση, του έλειπαν δηλαδή το δίκτυο και οι θύρες joystick. Μεταξύ τους ήταν πάντως απολύτως συμβατά. Όλα αυτά τα περιφερειακά αγαπήθηκαν από τους φανατικούς ιδιοκτήτες Spectrum, γιατί το καθένα τους ήταν και ένα βήμα προς τα μπρος, ένα σκαλί στην εξελικτική πορεία του αγαπημένου τους υπολογιστή. Ηταν όλα τους συμπλήρωμα της ψυχής του Spectrum.

Διήγημα

ΜΕΤΑ ΤΟΝ ΚΥΚΛΩΝΑ

• Γράφει ο Β. ΓΟΥΣΙΑΣ

Ήταν ιδέα του ναυάρχου των Νοτίων να διακόψουν προσωρινά τη ναυμαχία και να καταφύγουν στην ατόλη. Όπου θα έδεναν τα δυο καταδρομικά πλάι πλάι, μια που τα δυο μαζί θα 'χαν πολύ μεγαλύτερες πιθανότητες να επιβιώσουν στον κυκλώνα, που το δελτίο καιρού τον πρόβλεπε να φτάνει το απόγευμα. Καθώς και ο ναύαρχος των Βόρειων και ο ναύαρχος των Νότιων ήταν ναυπηγοί πριν από τον πόλεμο, κι επομένως ήξεραν πολύ περισσότερα για την αντοχή των πλοίων σε τόσο δύσκολες καιρικές συνθήκες στη μέση του ωκεανού, δεν είχαν παρά να συμφωνήσουν.

Από ψηλά η μικρή ατόλη φάνταζε μισοφέγγαρο, με τις δύο αιχμές της να κοιτάν στα δυτικά. Μια μικρή πλαζ, λίγα φοινικόδεντρα και μπόλικα κοράλλια στο βυθό, στο εσωτερικό του μισοφέγγαρου. Κοράλλια που φαίνονταν μέσα απ' τα διάφανα νερά, κι έκαναν το βυθό να μοιάζει κιτρινοπράσινος, μια ενδιαφέρουσα αλλαγή μέσα στη σκούρα μπλε μονοτονία του ωκεανού. Υπήρχε μια αποικία από θαλασσοπούλια στην ακτή, αλλά έδειχναν φανερά αναστατωμένα, καθώς, έχοντας το δικό τους δελτίο καιρού, ήξεραν πως ο κυκλώνας δε θ' αργούσε. Με την τιμημένη σημαία των Βόρειων στον κεντρικό ιστό του, το "Αντρέα Σπέε" αργολικνίζονταν στο βαρύ, υγρό άνεμο που πάντα προηγείται του κυκλώνα, περιμένοντας. Και να, από μακριά φάνηκε πρώτα η ένδοξη σημαία των Νότιων, κι ύστερα, σιγά σιγά ξεπρόβαλε στον ορίζοντα ο επιβλητικός όγκος του "Γκραφ Ντόρια". Τα δύο καταδρομικά ήρθαν κι έδεσαν μεταξύ τους με χοντρές αλυσίδες, πλάι πλάι στο εσωτερικό της ατόλης, έχοντας στραμμένη την πλώρη στα νότια, αφού από κει θα 'ρχόταν το πρώτο κύμα του κυκλώνα. Οι ναύτες απέφευγαν ακόμα και να κοιτάζουν στο άλλο πλοίο. Άλλωστε, μέχρι πριν από δυο ώρες ήταν εχθροί, και μόνο η ανάγκη τους έφερε ν' αγκυροβολήσουν τώρα εδώ, το ένα δίπλα στο άλλο.

Τα θαλασσοπούλια ήρθαν απ' τους φοίνικες και κούρνιασαν σε κάποιες απάνεμες γωνιές της πρύμνης. Ήταν την ώρα που έπεφτε ο ήλιος. Τα σύννεφα στον ορίζοντα φαίνονταν να κινούνται όλο και πιο γρήγορα, όλο και πιο νευρικά, σχίζονταν σε λουρίδες, δημιουργούσαν θυσάνους που κατέβαιναν ως την επιφάνεια του ωκεανού. Ο κυκλώνας έφτασε στα καταδρομικά με δυο τρεις ξαφνικές ριπές. Κι ύστερα, όλο μαζί: άμμος σηκώθηκε απ' την ατόλη, κι οι φοίνικες γονάτισαν. Δεν έρχονταν κύματα απ' τον ωκεανό, γιατί η ατόλη λειτουργούσε σαν κυματοθραύστης, ερχόταν όμως νερό που το σήκωνε ο άνεμος και το ανέβαζε ψηλά, χιλιόμετρα ψηλά. Καυτό, αλμυρό νερό, που κυλούσε στις ραχοκοκαλιές των ναυτών κάτω απ' τις νιτσεράδες. Κι ήταν κι ο άνεμος που τους έκοβε την ανάσα, όταν γύριζαν προς τη μεριά που φυσούσε, κι ήταν και κάποιες ριπές γεμάτες λεπτότερες σταγόνες, που μ' αυτή την ταχύτητα που έρχονταν τρυπούσαν το δέρμα σαν καρφίτσες, κι ήταν και το τρακούνημα των δυο καταδρομικών, όπως ο άνεμος έβρισκε αντίσταση στις υπερκατασκευές τους.

Κράτησε μέχρι λίγο μετά τα μεσάνυχτα. Τα δυο καταδρομικά γύρισαν εκατόν ογδόντα μοίρες, με πλώρη στα βόρεια, για να αντιμετωπίσουν το δεύτερο κύμα του κυκλώνα, που θα 'φτανε πριν από το μεσημέρι. Τώρα βρίσκονταν στο κέντρο του κυκλώνα, εκεί όπου επικρατεί απόλυτη νηνεμία. Λίγο που το πείραμα της ένωσης των δύο σκαφών αποδείχτηκε πετυχημένο, κι επομένως δεν είχαν να φοβούνται τίποτα απ' το βόρειο κύμα, λίγο που το πρώτο κύμα δρόσισε την τροπική νύχτα, λίγο που η καταιγίδα καθάρισε τον ουρανό και τ' αστέρια φώτιζαν σαν να 'χε φεγγάρι, άρχισε να επικρατεί ιλαρό κλίμα στα καταστρώματα των δύο καταδρομικών. Κι εμπρός σ' αυτή τη χαρά, οι δύο ναύαρχοι αποφάσισαν να επιτρέψουν στους ναύτες τους ν' ανταλλάξουν επισκέψεις με το πλήρωμα του εχθρικού σκάφους.

Πρώτα, δυο τρεις τολμηροί πέρασαν στ' αντίπαλα καταστρώματα. Κι ύστερα, όλοι. Η διαφορά της γλώσσας ανάμεσα στο Βορρά και το Νότο δεν εμπόδισε την ταχύτατη ανάπτυξη σχέσεων ανάμεσα στα δύο πληρώματα, ούτε δυσκόλεψε τις νέες παρέες που σχηματίστηκαν απ' τα πρώτα κιόλας λεπτά να στήσουν γλέντια εδώ κι εκεί, στις καμπίνες, στα καταστρώματα. Οι μεν έδειχναν στους δε φωτογραφίες απ' τις κοπέλες τους – κι όσοι δεν είχαν κοπέλες, φωτογραφίες από φωτομοντέλα του τόπου τους, τα οποία παρουσίαζαν σαν κοπέλες τους – και παρά τις εγγενείς εξωτερικές διαφορές, οι κοπέλες των μεν άρεσαν στους δε. Κάποιοι αντάλλασσαν διευθύνσεις για να βρεθούν μετά τον πόλεμο, ενώ μερικοί κατέβηκαν κι έκαναν μπάνιο στην ατόλη – είχαν επιστρέψει στους φοίνικες τα θαλασσοπούλια.

Οι δυο ναύαρχοι αντάλλαξαν παραδοσιακά ποτά του τόπου τους κι έπαιξαν μια παρτίδα σκάκι, στην οποία κατέληξαν σε ισοπαλία, αφού έμειναν μόνο με τους βασιλιάδες. Τα χαράματα, πολλοί αναρωτιόνταν τι θα γινόταν μετά τον κυκλώνα. Μήπως, ύστερα απ' αυτές τις φιλίες που αναπτύχθηκαν ανάμεσα στα πληρώματα των δύο εχθρικών καταδρομικών, μήπως αποφασιζόταν να μη γίνει η ναυμαχία; Οι πιο νέοι το πίστευαν αυτό, αν κι οι παλιότεροι ναύτες τους αποθάρρυναν: "Μετά τον κυκλώνα, η ναυμαχία θα συνεχιστεί κανονικά".

Κόντευε μεσημέρι και τα θαλασσοπούλια είχαν επιστρέψει στις απάνεμες μεριές στις πρύμνες των καταδρομικών. Από μακριά, τα σύννεφα άρχισαν πάλι να σχίζονται σε λουρίδες που κινούνταν νευρικά στον ορίζοντα, κατεβαίνοντας από ύψος δέκα χιλιόμετρα ως την επιφάνεια του ωκεανού. Οι σειρήνες σήμαιναν πως οι άντρες έπρεπε να επιστρέψουν αμέσως στα καταδρομικά τους, οι Βόρειοι στον "Αντρέα Σπέε" κι οι Νότιοι στο "Γκραφ Ντόρια". Οι περισσότεροι κατέβηκαν στις καμπίνες, κι έμειναν στο κατάστρωμα μόνο οι εντελώς απαραίτητοι, κι αυτοί δεμένοι με ζώνες ασφαλείας και μακριά νάιλον σχοινιά, μην τους παρασύρουν οι άνεμοι. Γιατί, αυτό το δεύτερο κύμα ήταν χειρότερο απ' το πρώτο. Μερικά θαλασσοπούλια αρπάχτηκαν κι έπεσαν στο νερό, ενώ δεν ήταν λίγοι κι οι φοίνικες που ξηλώθηκαν απ' την ατόλη. Τα δύο καταδρομικά όμως, δεμένα σφιχτά δίπλα δίπλα, άντεξαν.

Ήταν τέτοια η συμφωνία των δύο ναυάρχων, θ' απομακρύνονταν δέκα μίλια απ' την ατόλη σ' αντίθετες μεριές, και θ' άρχιζαν τη ναυμαχία ακριβώς τη στιγμή που θα 'δυε ο ήλιος. Απόρριψαν την ιδέα να πάει το ένα σκάφος στα δυτικά και τ' άλλο στ' ανατολικά, γιατί αυτό που θα πήγαινε στα ανατολικά θα πλεονεκτούσε στο ότι θα 'βλεπε καθαρά τη σιλουέτα του εχθρικού σκάφους να διαγράφεται στην κόκκινη γραμμή του λυκόφωτος, οπότε θα είχε καλύτερη σκόπευση, πράγμα που θα σήμαινε πως θα έπρεπε να διακόψουν τη ναυμαχία στη μέση και ν' αλλάξουν θέσεις σε κάποια στιγμή, έτσι που να 'ναι δίκαιο το αποτέλεσμα της μάχης. Προτίμησαν λοιπόν να πολεμήσουν στην κατεύθυνση βορράς–νότος. Λόγω μάλιστα των φιλικών σχέσεων που αναπτύχθηκαν ανάμεσα στα πληρώματα στη νηνεμία ανάμεσα στα δύο κύματα του κυκλώνα, οι Βόρειοι αποφάσισαν να παραχωρήσουν τη βόρεια θέση στους Νότιους κι οι Νότιοι τη νότια θέση στους Βόρειους. Το "Αντρέα Σπέε" λοιπόν απομακρύνθηκε δέκα μίλια στα νότια της ατόλης και το "Γκραφ Ντόρια" δέκα μίλια στα βόρεια.

Ήταν ακριβώς τη στιγμή που ο ήλιος άγγιζε τον ωκεανό. Οι δύο πύραυλοι εκτοξεύτηκαν ταυτόχρονα, απ' το ένα σκάφος στο άλλο. Όμως, επίσης ταυτόχρονα, εκτοξεύτηκαν και δύο μικρότεροι αντιβαλλιστικοί πύραυλοι, για να καταρρίψουν τον πύραυλο του εχθρού πριν φτάσει στο σκάφος. Κι έτσι άρχισε το κομφούζιο. Το κάθε σκάφος εκτόξευε εναντίον του άλλου επιθετικούς πυραύλους, μα ταυτόχρονα εκτόξευε και μικρότερους αντιβαλλιστικούς πυραύλους, με τους οποίους κατέρριπτε τους εχθρικούς επιθετικούς πυραύλους.

Σαν αποτέλεσμα, όλοι οι πύραυλοι έσκαζαν στα μισά της απόστασης ανάμεσα στα δύο καταδρομικά, ακριβώς πάνω από την ατόλη. Κι έτσι, μισή ώρα μετά την έναρξη της ναυμαχίας, δεν είχε μείνει τίποτα απ' την ατόλη, η οποία σκεπάστηκε τώρα απ' τα νερά του ωκεανού. Πέρασε σχεδόν άλλη μια ώρα, με τη ναυμαχία να συνεχίζεται στο ίδιο ύφος, όταν ένας αντιβαλλιστικός πύραυλος του "Αντρέα

Σπέε" δεν κατάφερε να βρει το στόχο του. Έτσι, ο επιθετικός πύραυλος του "Γκραφ Ντόρια" συνέχισε και χτύπησε το κατάστρωμα του "Αντρέα Σπέε", αχρηστεύοντας το αμυντικό του σύστημα. Το καταδρομικό των Βόρειων έμεινε τώρα απροστάτευτο στους εχθρικούς πυραύλους, και στα επόμενα δύο λεπτά χτυπήθηκε από τέσσερις ακόμα επιθετικούς πυραύλους του "Γκραφ Ντόρια".

Οι σκηνές στο κατάστρωμα του "Αντρέα Σπέε" ήταν εφιαλτικές, ενώ οι πυροσβέστες έτρεχαν να σβήσουν τις φωτιές που φώτιζαν αυτές τις εφιαλτικές σκηνές: ένας ναύτης κοιτούσε με γουρλωμένα μάτια τα κομμένα του πόδια που είχαν πεταχτεί δέκα μέτρα πιο πέρα, κάποιος άλλος πηδούσε στη θάλασσα μ' όλο του το κορμί στις φλόγες, οι τραυματιοφορείς κι οι νοσοκόμοι έτρεχαν όπου άκουγαν κραυγές θρήνου και βογκητά πόνου, κι ακούγονταν η φωνή του γιατρού, "όχι αυτόν, δεν έχει ελπίδες, πάρτε ετούτον εδώ".Η κατάσταση δεν ήταν καλύτερη κάτω απ' το κατάστρωμα. Είχαν ανοίξει ρωγμές στη γάστρα, κι ορμούσε ο ωκεανός στα ύφαλα. Κάποιες μπουκαπόρτες έκλεισαν βιαστικά για να μην πλημμυρίσει όλο το σκάφος. Κι οι ναύτες που βρίσκονταν σ' αυτά τα διαμερίσματα πνίγηκαν καθώς έβρισκαν κλειστές μπροστά τους τις διόδους για το κατάστρωμα. Απ' την μπουκαπόρτα του μηχανοστασίου ακούγονταν χτυπήματα για δύο, τρία λεπτά, αλλά δεν ήταν δυνατό πια να ξανανοίξει.

Ωστόσο, οι κλειστές μπουκαπόρτες δε φάνηκαν ικανές να σώσουν το "Αντρέα Σπέε". Τα ρήγματα απ' τους πέντε πυραύλους του "Γκραφ Ντόρια" ήταν πολλά, και σύντομα το κατάστρωμα πήρε κλίση. "Εγκαταλείψτε το σκάφος, εγκαταλείψτε το σκάφος!", ήρθε η διαταγή απ' τα μεγάφωνα, κι οι άντρες έσπευδαν στις λέμβους, καθώς μάλιστα έσπευδε με τους κινητήρες του "πρόσω ολοταχώς" το "Γκραφ Ντόρια" για να περισυλλέξει τους ναυαγούς και να τους συλλάβει αιχμάλωτους. Ο ναύαρχος του "Αντρέα Σπέε" δέθηκε στη γέφυρα, κι ήταν έτοιμος να κατέβει στον πυθμένα του ωκεανού μαζί με το πλοίο του, αρνούμενος να συνεχίσει να ζει με τη ρετσινιά του ηττημένου, αλλά ένας νεαρός αξιωματικός τον χτύπησε στο κεφάλι, τον έλυσε και τον τράβηξε με το ζόρι σε μια λέμβο.Λίγο αργότερα, ενώ το "Γκραφ Ντόρια" είχε περισυλλέξει τους ναυαγούς, εξερράγη η πυριτιδαποθήκη του "Αντρέα Σπέε", και το σκάφος έγινε κομμάτια. Κι ύστερα, καθώς οι δίνες απ' τα συντρίμμια του καταδρομικού των Βόρειων έσβηναν, ο ωκεανός ξανάβρισκε τη βραδινή του γαλήνη, σαν να μην είχε γίνει τίποτα εδώ. Ο ναύαρχος των Νότιων δεν θα μπορούσε ποτέ να κλείσει τον ηττημένο ναύαρχο στο αμπάρι, σαν αιχμάλωτο. Τον φιλοξενούσε στη δική του καμπίνα, όσο κρατούσε το ταξίδι της επιστροφής στη χώρα των Νότιων. "Είμαι ένας ατιμασμένος", μονολόγησε εκείνο το βράδυ ο ναύαρχος των Βόρειων. "Έπρεπε να πεθάνω μαζί με το σκάφος μου. Τώρα, με τι χαρτιά, με τι άσους θα καθίσει στο τραπέζι των διαπραγματεύσεων για τη συνθηκολόγηση ο πρωθυπουργός μου... Χωρίς καταδρομικό πια, θα πρέπει να παραδοθεί άνευ όρων. Και γι' αυτό θα φταίω εγώ... Είμαι ένας ατιμασμένος"...

"Αγαπητέ μου", τον χτύπησε στον ώμο ο ναύαρχος των Νότιων, βάζοντάς του παραδοσιακό ποτό των Βόρειων να πιει, από κείνο το μπουκάλι που είχαν ανταλλάξει στη νηνεμία ανάμεσα στα δύο κύματα του κυκλώνα, "αγαπητέ μου, ατιμασμένος θα είσαστε αν προδίδατε την πατρίδα σας, αν παραδιδόσαστε αμαχητί. Είστε ένας γενναίος πολεμιστής. Ηττηθήκατε, ναι, αλλά πολεμήσατε γενναία, ως την τελευταία στιγμή. Κρίμα που στη ναυμαχία μας έπρεπε κάποιος να ηττηθεί. Κρίμα που δεν μπορούσαν να υπάρχουν δύο νικητές...

Θα πω κάτι, που θα μείνει στην Ιστορία με το όνομά μου από κάτω: στη ναυμαχία της ατόλης, νικητής δεν ήταν το 'Γκραφ Ντόρια'. Νικητής ήταν η γενναιότητα!" "Παρακαλώ, συντομεύετε στις μετά τη μάχη φιλοφρονήσεις", ήρθε η ευγενική φωνή του συνθετητή. "Ο χρόνος σας τελειώνει". "Όμως", κι έκρυψε το πρόσωπό του στα χέρια του ο ναύαρχος των Βόρειων, "χάθηκαν τόσοι γενναίοι ναύτες, τους οποίους μου εμπιστεύτηκε η πατρίδα, τους οποίους", κι άρχισε να τραντάζεται από λυγμούς, "τους οποίους μου εμπιστεύτηκαν οι μητέρες τους, νέα όμορφα παιδιά".

"Σιγά, αγαπητέ μου, πώς κάνετε έτσι, ούτε πραγματικοί ναύτες να 'ταν. Γι' αυτό εξελίχτηκε η τεχνολογία, για να μας δίνει τη δυνατότητα να κάνουμε τόσο ρεαλιστικές μάχες, στις οποίες ν' αποδείχνεται ποιος είναι ικανότερος αξιωματικός, ποιος στρατός είναι ικανότερος, δίχως να χαθεί ούτε μια ζωή".

Ο ναύαρχος των Βόρειων άνοιξε το στόμα του ν' απαντήσει, ακούστηκε όμως πάλι η ευγενική φωνή του συνθετητή: "Τέλος χρόνου. Σας ευχαριστώ". Κι έσβησε το ντεκόρ, η τρισδιάστατη εικόνα στην οποία βρίσκονταν οι δύο ναύαρχοι, αφήνοντάς τους μέσα σε μια λευκή και γυμνή από αντικείμενα αίθουσα.Οι δυο τους κατευθύνονταν προς την έξοδο.

"Θα μου δώσεις μεθαύριο την ευκαιρία για ρεβάνς; Όμως, αυτή τη φορά θα πάρω εγώ τους Νότιους".Ο άλλος σήκωσε τους ώμους: "Εντάξει".

"Διασκεδάσατε, κύριοι;" τους αποχαιρέτησε στην έξοδο ο ιδιοκτήτης, κι άρχισε να τρίβει τα χέρια του καθώς του γύρισαν την πλάτη... Οι δουλειές πήγαιναν μια χαρά. Από τότε που έφερε στο μαγαζί τα νέα τρισδιάστατα πολεμικά παιχνίδια με ακτίνες λέιζερ, όλοι οι συνταξιούχοι αξιωματικοί σύχναζαν εδώ πέρα. Κι όσο για τους ίδιους τους αξιωματικούς, χάρη σ' αυτά τα παιχνίδια έδειχναν για πρώτη φορά να βγαίνουν απ' την καθημερινή ανία, στην οποία τους είχε ρίξει η υποχρεωτική συνταξιοδότηση, εδώ και είκοσι τέσσερα χρόνια, όταν με διεθνή νόμο οι ένοπλες δυνάμεις διαλύθηκαν, καθώς οι πόλεμοι με όπλα θεωρήθηκαν απαρχαιωμένοι, κι επιτρέπονταν πια μόνο οι πόλεμοι στα χρηματιστήρια.

GAMES

PIXEL

Software Boutique

● Τώρα μπορείτε και εσείς να αποκτήσετε μερικά από τα παιχνίδια των ονείρων σας, χωρίς να βγείτε καν απ' το σπίτι σας.

● Κάθε μήνα στις σελίδες αυτές θα βρίσκετε μερικά από τα καλύτερα computer games, τα οποία μπορείτε να παραγγείλετε

● Πώς;
Απλά συμπληρώστε το κουπόνι και στείλτε το στη διεύθυνση:
ΠΡΟΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!!

Η ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΣΑΣ ΓΙΑ Ν' ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ GAMES ΤΗΣ PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE ΣΕ ΤΙΜΕΣ... ΑΝΕΠΑΝΑΛΗΠΤΕΣ

ΚΑΙ... ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΤΟ 3601761

ΚΑΙ Η ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ!!!

COMMODORE CAS

THE GAMES - CC	1.000
LED STORM - CC	1.050
TOTAL ECLIPSE CC	1.100
THE DEEP CC	1.000
BETTER DEAD CC	900
CAPTAIN FIZZ CC	1.000
WAR MACHINE CC	600
MENACE CC	1.100
DENARIS - CC	1.100
ADIDAS CC	1.000
GUERILLA WAR CC	900
4 X 4 CC	1.000
TITAN CC	900
JACK NICKLAUS CC	1.000
BAAL CC	900
JAWS - CC	1.000

AMSTRAD 6128

HARD DRIVIN - AD	1.500
GUERILLA WAR - AD	1.400
TIGER ROAD - AD	1.300
TIME SCANNER - AD	1.350
SPACE RACER - AD	1.350
WEC LE MANS - AD	1.600
GARFIELD AD	1.250
SUPER SKI AD	1.250
A.P.B. AD	1.500
ΠΑΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ AD	900
LICENCE TO KILL - AD	1.400
GEMINI WING - AD	1.450
OPERATION WOLF - AD	1.500
MATA HARI - AD	1.300
CYBERNOID - AD	1.350
ENLIGHTENMENT DZUIO II AD	1.600
WILLY AD	1.700
MICRO CLUB AD	1.500
ELIMATOR AD	1.400
HOT ROD AD	1.450

PC 5,25" - PC 3,5"

BALLISTIX - PC 3,5	1.800
CLUB CASINO PC 5,25	1.700
ARCADE I PC 3,5	1.500
STRATEGY GAMES PC 5,25	1.500
VOYAGER PC 5,25	2.500
GRYZOR IBM/PC	1.700
BOULDER DASH II - PC5	1.500
TREASURE TRAP PC 5,25	2.450
VIKING CHILD PC 5,25	2.950
LIFE AND DEATH II PC 3,5	6.500
THIRD COURIER PC 3,5	2.000
NEVER MIND PC 5,25	1.750
ARCADE I PC 5,25	1.500
ARCADE II PC 5,25	4.500
JUNGLE HUNT PC 5,25	3.500
VOYAGER PC 3,5	2.500
ACES HIGHT IBM/PC	1.950

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡ/ΤΑ 3,5	1.500
4D PC 5,25 AND 3,5	2.500
S.D.I PCS	2.000
SPACE RACER PC 5,25	1.500
RANX PC 3,5	2.100

AMIGA 500

SECONDS OUT AMIGA	1.750
KARTING GRAND PRIX AMIGA	1.700
PROSPECTOR AMIGA	1.850
PANG AMIGA	2.100
DEATHTRAP AMIGA	1.900
PACLAND AMIGA	1.500
MANCHESTER UNITED AMIGA D	1.800
BATMAN CRUSADER AMIGA	1.700
GARFIELD AMIGA	1.400
BARBARIAN I AMIGA	1.700
CAPTAIN FIZZ AMIGA	1.300
WAR MACHINE AMIGA	1.300
SUBUTTEO AMIGA	1.700
EAGLES NEST AMIGA	1.450
AMEGAS AMIGA	1.300
TURBO CUP AMIGA	1.300
BATTLE COMMAND AMIGA	1.700
ECO PHANTOMS AMIGA	1.700
SKY FOX AMIGA	1.500
THUNDERBLADE AMIGA	1.500
RANX AMIGA	1.900
THE MONSTERS AMIGA	4.200
FALLEN ANGEL AMIGA	1.650
GOLD OF REALM AMIGA	1.600
EYE OF HORUS AMIGA	1.900
4 X 4 - CA	1.500
ANARCHY AMIGA	1.950
THUNDER STRIKE AMIGA	1.650
ZOMBI AMIGA	1.950
GLADIATORS AMIGA	1.300
LED STORM AMIGA	1.350
SUPER SKI AMIGA	1.600
MENACE AMIGA	1.800
HUMAN KILL MACHINE AMIGA	1.300
OBLITERATOR AMIGA	1.650
TERROPOBS AMIGA	1.650
JOE BLADE AMIGA	1.300
EXTENSOR AMIGA	1.300
OUTLANDS AMIGA	1.250
SLY-SPY AMIGA	1.800
PASSING SHOT AMIGA	1.550
ALL TIME FAVORITE - AMIGA	1.550
SUZUKI AMIGA	1.900
MANHUNTER II - AMIGA	4.500
NEVER MIND AMIGA	1.500

COMMODORE DISK

RAINBOW ISLAND CD	1.400
CAPTAIN FIZZ CD	1.350
TOTAL RECALL CD	1.550
ADIDAS CD	1.300
NIGHT BRED CD	1.500
NARC CD	1.500

SPECTRUM CAS

BATMAN SC	1.200
TOOBIN SC	1.200
FERNANDEZ MUST DIE SC	1.200
CHASE H.Q. SC	900
MEGA MIX SC	2.000
LICENCE TO KILL - SC	900
PACMANIA - SC	900
DYNAMITE DUX - SC	1.100
VINDICATORS - SC	800
THE DEEP - SC	900
GUERILLA WAR SC	900
HIGH STEEL SC	900
CAPTAIN FIZZ SC	950
WEC LE MANS SC	1.200
GEMINI WING SC	950
JAWS - SC	1.000
FALLEN ANGEL - SC	900
NEW ZEALAND STORY SC	1.000
UNTOUCHABLES SC	1.200
OPERATION THUNDERBOLT SC	1.250
HARD DRIVIN - SC	900
THE RUNNING MAN - SC	950
L' ARCHE DU CAPT. BLOOD - SC	950
RUN THE GAUNTLET - SC	900
A.P.B. - SC	1.000
ADIDAS SC	1.000
GARFIELD SC	950
HUMAN KILLING MACHINE SC	1.000
DRAGON NINJA SC	1.000
TIGER ROAD SC	900
HOT ROD SC	1.000

AMSTRAD CAS

UNTOUCHABLES AC	1.000
CHASE H.Q. AC	900
L' ARCHE DU CAPTAIN BLOOD - AC	900
HUMAN KILLING MACHINE - AC	900
YABBA DABBA DOO - AC	800
THE MONSTERS AC	900
GALACTIC AC	800
JAWS AC	1.000
SHORE WARRIOR AC	1.000
JACK NICKLAUS AC	1.000
GARFIELD AC	950
THE DEEP - AC	900
HIGH STEEL - AC	950
RAINBOW ISLAND AC	1.400
OPERATION WOLF - AC	1.000
A.P.B. - AC	950
LED STORM - AC	900
OVER LANDER AC	850
STRAIGHT SIX AC	950
GEMINI WING AC	900
BLOODWYCH AC	900
WAR MACHINE AC	600
HOT ROD AC	900



GAMES

ΚΑΙ ΟΠΩΣ ΠΑΝΤΑ

ΓΙΑ ΑΓΟΡΕΣ 5 ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΚΑΙ ΑΝΩ ΠΑΡΤΕ ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΞΙΑΣ 2.500 ΔΡΧ.

ΜΗΝ ΑΡΓΕΙΤΕ ΓΙΑΤΙ Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΙΣΧΥΕΙ ΜΟΝΟ ΟΣΟ ΥΠΑΡΧΕΙ STOCK!

PIXEL Software Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PIXEL	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής: 20 ημέρες			ΣΥΝΟΛΟ	ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

Τ.Κ. ....

ΠΟΛΗ ....

ΤΗΛ ....

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ..........

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ..........ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ..........

** Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18%*

Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του PIXEL.

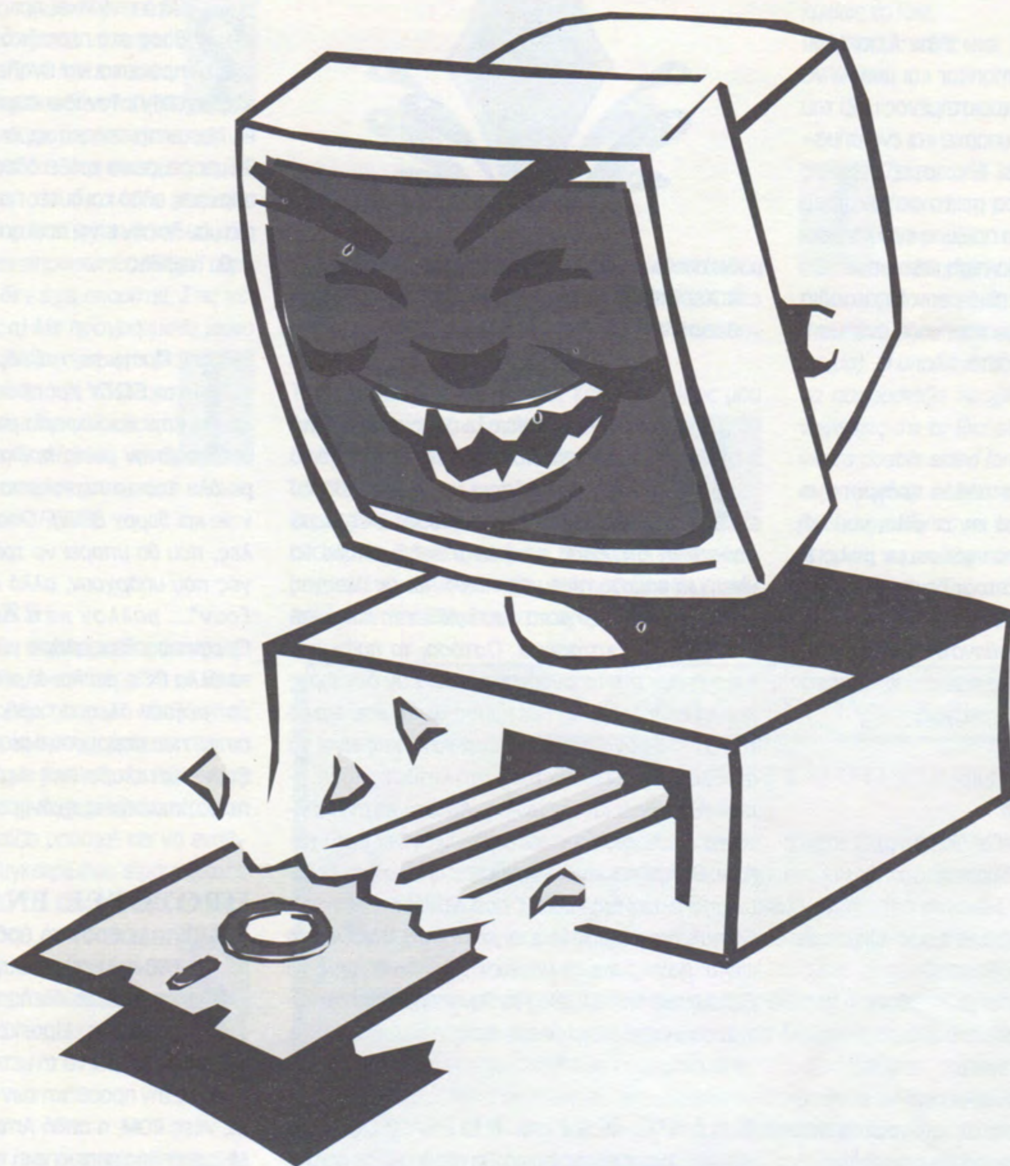
Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

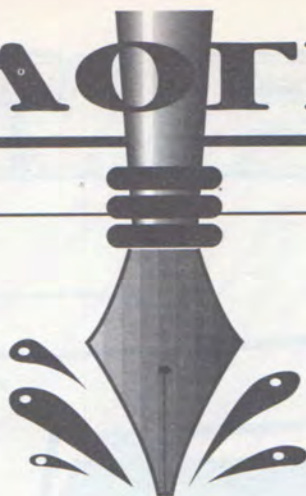
**** Δεν στέλνω χρήματα ,αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παιχνίδια.***

**** Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.***

PIXELWARE



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



ΜΟΝΟΧΡΩΜΑ GAMES ΚΑΝΕΙΣ;

? Αγαπητό περιοδικό, έχω έναν Atari 1040 STF με μονόχρωμο monitor και μπορώ να πω ότι είμαι πολύ ευχαριστημένος μαζί του μέχρι τώρα. Βέβαια, υπάρχει και ένα σημαντικό πρόβλημα: τα games. Ελάχιστες εταιρίες προβλέπουν συμβατότητα με τα μονόχρωμα monitors, ώστε να μπορώ να παίζω κι εγώ και όσοι έχουν μόνο δυνατότητα για high resolution. Θα μπορούσες μήπως να μου πεις μερικά παιχνίδια από εκείνα που υποστηρίζουν και υψηλή ανάλυση; Θα σου ήμουν ευγνώμων γι' αυτό.

Κ. Θωμαΐδης

! *Μην περιμένεις και πολλά πράγματα, αγαπητέ Κώστα. Εγώ και οι φίλοι μου καταφέραμε να συγκεντρώσουμε μόλις 9-10 παιχνίδια, τα οποία "εμφανίζονται" στην υψηλή ανάλυση. Ο όρος "εμφανίζονται" σημαίνει ότι υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να μην παίζονται, λόγω της πολύ κακής ποιότητας της εικόνας. Τέλος πάντων, να ο κατάλογος:*

- *Tetris (Microsoft)*
- *Balance of Power (Mindscape)*
- *Silicon Dreams (Level 9)*
- *Universal Military Simulator (Rainbird)*
- *Legend of the Sword (Rainbird)*
- *Όλα τα adventures της Infocom*
- *Indiana Jones and the Last Crusade (Lucasfilm)*
- *Zac McKracken (Lucasfilm)*
- *Manhunter New York (Sierra)*
- *Hoyle Book of Games (Sierra).*

Τα παιχνίδια αυτά δεν είναι φυσικά τα μόνα. Ο κατάλογος μεγαλώνει αρκετά, αν προσθέσεις πολλά παιχνίδια που κυκλοφορούν στις βιβλιοθήκες των PD. Όπως βλέπεις, τα περισσότερα είναι adventures, ενώ ένα-δυο το πολύ είναι arcades. Αργότερα, πιθανόν να έχουμε κι άλλους τίτλους, τους οποίους και θα δημοσιεύσουμε.

ΝΑ ΧΕΙΡΟΥΡΓΗΘΕΙ Ή ΟΧΙ;

? Αγαπητό περιοδικό, έχω έναν Atari 1040 STFM και σκέφτομαι να αγοράσω μια επέκταση μνήμης του 1 MB. Θα ήθελα να σε ρωτήσω αν είναι δυνατόν να βρω κάποια που να μη χρειάζεται κόλληση στην πλακέτα του υπολογιστή, μια και είμαι αρχάριος και δεν έχω πολλές γνώσεις.

Επίσης, άκουσα ότι θα πρέπει να μάθω αν το τσιπάκι MMU και το τσιπάκι shifter είναι σε βάση ή κολλημένα επάνω στην πλακέτα. Πώς μπορώ να το μάθω αυτό και γιατί πρέπει να το ξέρω;

Κ. Χαρδαλιάς
Θεσσαλονίκη

! *Όλες οι επεκτάσεις μνήμης στον ST για περισσότερη από 1 MB RAM που ξέρω εγώ απαιτούν κάποια μικρή "επέμβαση" στην πλακέτα. Στις περισσότερες περιπτώσεις η επέμβαση αυτή είναι πολύ εύκολο να γίνει, μια και στο manual αναλύονται με όλες τις λεπτομέρειες τα βήματα που πρέπει να κάνει κανείς για να τα καταφέρει. Ωστόσο, τα πράγματα αυτά έχουν πάντα κινδύνους, ειδικά αν δεν έχεις βρεθεί άλλη φορά αντιμέτωπος με το εσωτερικό του ST. Το μόνο που σου μένει να κάνεις είναι να αναθέσεις την τοποθέτηση στο κατάστημα απ' όπου θα αγοράσεις τη μνήμη. Αρκετά καταστήματα το αναλαμβάνουν αυτό. Για να γίνει αυτό βέβαια, θα πρέπει να διαπιστώσεις πρώτα την έκδοση της πλακέτας του ST που διαθέτεις. Η τοποθέτηση της μνήμης γίνεται μόνο αν η MMU και το shifter βρίσκονται σε βάσεις. Έχεις το θάρρος να ξεβιδώσεις τον ST σου (να θυμάσαι βέβαια ότι κάτι τέτοιο ακυρώνει την εγγύηση).*

ΚΑΙ PC ΚΑΙ... PD!

? Αγαπητό περιοδικό, θα ήθελα να σε ρωτήσω το εξής: υπάρχει (αν το ξέρεις) κάποιος PC emulator που να κυκλοφορεί σαν public domain; Θα με βοηθούσε πολύ αν μου έλεγες ποιος είναι. Συγχαρητήρια για τη στήλη των Public Domain!

Π. Γεωργόπουλος

! *Κατ' αρχάς, ευχαριστώ για τα συγχαρητήρια. Δυστυχώς, όμως, εγώ δεν θα σε κάνω να χαρείς τόσο πολύ. Κανένα πρόγραμμα emulator για PCs δεν κυκλοφορεί στον κόσμο των public domain (ενώ αντίθετα κυκλοφορούν πολλά άλλα), όσο κι αν προσπαθήσαμε να ανακαλύψουμε κάποιο. Όποιος φίλος έχει αντίθετη γνώμη, ας μας στείλει ένα γράμμα στη διεύθυνση του περιοδικού!*

CDTV Ή CDPC;

? Αγαπητό Pixel, πριν από λίγους μήνες διάβασα στο περιοδικό σας ότι η Commodore πρόκειται να βγάλει μια Amiga με CD (το CDTV). Τον ίδιο καιρό περίπου διάβασα στο PC Master τα τεχνικά χαρακτηριστικά ενός PC που θα μπορούσε να τρέξει όλες τις εφαρμογές που υπάρχουν, αλλά και αυτές που θα υπάρξουν. Η απορία μου λοιπόν είναι ποιο από τα δυο να διαλέξω;

Θ. Τσιβίλης

! *Πράγματι, η Commodore κυκλοφόρησε το CDTV και πρόσφατα ανακοίνωσε και την κυκλοφορία μιας Amiga με το CDTV (στην ουσία πρόκειται για το CDTV μαζί με όλα του τα περιφερειακά: πληκτρολόγιο, ποντίκι και floppy drive). Όσο για εκείνο το PC που λες, που θα μπορεί να τρέχει "όλες τις εφαρμογές που υπάρχουν, αλλά κι αυτές που θα υπάρξουν"... μάλλον κάτι δεν κατάλαβες καλά. Προφανώς, δεν μιλάμε για ένα διαφορετικό από τα άλλα PCs, μια και όλοι οι συμβατοί είναι ικανοί να τρέξουν όλες τις εφαρμογές του DOS, τόσο αυτές που υπάρχουν όσο και αυτές που θα υπάρξουν. Καταλαβαίνεις ότι δεν περιγράφεις κάποιο... καινούριο μηχάνημα!*

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΕΝΑ +

? ...Διάβασα το άρθρο σου για την Amiga 500+. Αφού σε συγχαρώ γι' αυτή σου την επιτυχία, θα ήθελα να σου κάνω μερικές ερωτήσεις. Είμαι κάτοχος μιας Amiga 500 και ενδιαφέρομαι να τη μετατρέψω σε "+".

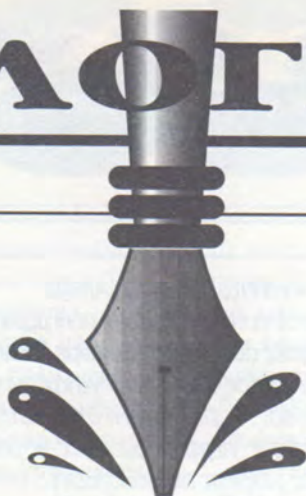
α) Με την προσθήκη των νέων chip γραφικών και τις νέες ROM, η απλή Amiga αποκτά 1 MB και 14 MHz, ή απλά χρησιμοποιεί το Workbench 2.0 και τις νέες αναλύσεις; β) Η νέα ταχύτητα 14 MHz εμποδίζει το φόρτωμα των παλιών games και δυσκολεύει το gameplay; Δημιουργούνται προβλήματα ασυμβατότητας; γ) Υπάρχει πιθανότητα να γίνει ό,τι και με τον Amstrad, δηλαδή ανταλλαγές 500 με 500+, καλύπτοντας φυσικά τη διαφορά; Και μερικά άσχετα με την 500+:

α) Με ποια προγράμματα και με ποιες συνδέσεις μπορώ να πάρω εικόνες από video, να τις επεξεργαστώ και να τις τυπώσω σε εκτυπωτή; β) Επειδή τυχαίνει να είμαι κάτοχος ενός Acer 500 +II, μπορώ να συνδέσω τους δυο υπολογιστές για να χρησιμοποιεί η Amiga το drive και το σκληρό του PC ή μπορώ να μεταφέρω δεδομένα από το ένα format στο άλλο;

Ελπίζω να μην σε κούρασα!

Θ. Τσίγκος

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



! *α) Τα 14 MHz τελικά δεν ισχύουν ως προδιαγραφή για την Α500+. Η Commodore διατήρησε τη συχνότητα λειτουργίας στα 7,14 MHz και για το νέο της μοντέλο. Ούτε φυσικά αυξάνεται η μνήμη στο 1 MB. Όμως, μπορείς να χρησιμοποιήσεις τις νέες αναλύσεις, το νέο Workbench και έχεις τη δυνατότητα να αυξήσεις στο διπλάσιο την chip RAM. β) Βλέπε απάντηση α. γ) Αυτό είναι κάτι που θα αποφασίσει η αντιπροσωπία. Μέχρι τώρα πάντως τίποτα τέτοιο δεν έχει ακουστεί. Στις γενικές ερωτήσεις τώρα: α) Με προγράμματα video grabber-digitizer. β) Φοβάμαι πως κάτι τέτοιο δεν γίνεται, στο βαθμό που λες (ή τουλάχιστον δεν είναι εύκολο, αλλά τίποτε δεν αποκλείεται για κάποιον "τρελό εφευρέτη"!). Η μόνη σύνδεση που μπορεί να γίνει για ανταλλαγή αρχείων είναι η σειριακή, μέσω των θυρών RS232.*

DEMO MAKERS

? Αγαπητό Pixel, θα σε παρακαλούσα να μου λύσεις μια απορία, ή καλύτερα να με βοηθήσεις σε ένα θέμα που με απασχολεί. Υπάρχει κατηγορία προγραμμάτων που να συνδυάζουν στατικές ή μη εικόνες και ήχο για τη δημιουργία μιας δισκέτας που, φορτώνοντάς τη στον υπολογιστή, να παίζει μουσική και να εναλλάσσονται οι εικόνες; Συγκεκριμένα, είμαι κάτοχος ενός Archimedes A3000 και έχω φτιάξει κάποιες εικόνες στο Atelier. Επίσης, έχω δημιουργήσει κάποια απλά κομμάτια στο Soundtracker. Μπορώ με τη βοήθεια κάποιου utility ή γλώσσας προγραμματισμού να τα συνδυάσω όπως προανέφερα;

Α. Μακρυγιάννης

! *Το πρόγραμμα που μου περιγράφεις το συναντούμε στους υπόλοιπους υπολογιστές σαν Demo Maker. Δυστυχώς, δεν έχω υπόψη μου κανένα τέτοιο πρόγραμμα στον A3000 που να κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή, είτε στο εμπόριο είτε σαν Public Domain. Φοβάμαι ότι θα πρέπει να αποταθούμε στους φίλους της στήλης και κατόχους A3000 για να μας βοηθήσουν. Εκτός βέβαια αν έχει την όρεξη να δημιουργήσεις εσύ το δικό σου πρόγραμμα Demo Maker, οπότε το πρόβλημά σου λύνεται από μόνο του.*

ΤΟ ΑΓΝΩΣΤΟ... ΛΑΘΟΣ

? Είμαι κάτοχος ενός 1040 STE εδώ και μερικούς μήνες και θα ήθελα να σε ρωτήσω σχετικά με ένα πρόβλημα που μου έχει παρουσιαστεί με μια δισκέτα. Τη φορτώνω και έπειτα από περίπου δέκα δευτερόλεπτα εμφανίζεται το μήνυμα "ERROR: this STE ROM version does not run".

Τι σημαίνει αυτό το μήνυμα; Κανένας φίλος μου δεν μπορεί να το εξηγήσει και όλοι είπαν ότι το βλέπουν για πρώτη φορά. Έχει μήπως πρόβλημα ο υπολογιστής μου;

Θα πρέπει να σου πω ότι προσπάθησα να κάνω backup τη δισκέτα αυτή και βρήκα ότι είναι φορμαρισμένη double-side. Μήπως φταίει αυτό; Δοκίμασα την ίδια δισκέτα και σε άλλα ST που είχαν οι φίλοι μου, αλλά τα αποτελέσματα ήταν ακριβώς τα ίδια.

Κ. Χαρμαντζής
Πάτρα

! *Το μήνυμα λάθους που παρουσιάστηκε είναι πραγματικά από τα... άγραφα. Προφανώς, η δισκέτα σου έχει κάποιο πρόβλημα, γι' αυτό καλά θα κάνεις να την επιστρέψεις και να ζητήσεις να την αντικαταστήσουν (αν την έχεις αγοράσει από κάποιο κατάστημα). Ο υπολογιστής σου είναι μάλλον απίθανο να παρουσιάζει πρόβλημα, αφού μάλιστα μου αναφέρεις ότι το ίδιο συνέβη και σε άλλα ST. Όσο για το double sided format, δεν θα πρέπει να ανησυχείς: είναι απόλυτα φυσιολογικό. Θα σε συμβούλευα μάλιστα να το εφαρμόζεις κι εσύ, μια και μπορείς να αποθηκεύσεις δυο φορές περισσότερες πληροφορίες απ' ό,τι στις δισκέτες single sided.*

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Ο SONIC ΤΡΕΜΟΠΑΙΖΕΙ!

? SOS! Αγόρασα μια Sega 16bit από το Athens Club και πολύ φοβάμαι ότι είναι ελαττωματική και το κυριότερο όχι γνήσια, μια και το χαρακτηριστικό "R" δεν συνοδεύει το λογότυπο "SEGA" ούτε στη συσκευή, ούτε στο manual. Αντιμετωπίζω το εξής πρόβλημα: Η οθόνη τρεμοπαίζει σε βαθμό τέτοιο, ώστε να μην μπορείς σε καμιά περίπτωση να παίξεις κάποιο game. Παρ' όλα αυτά, η συνδεσμολογία ήταν σωστή – την έλεγξα χίλιες φορές! Ο μετασχηματιστής σωστά τοποθετημένος στην πρίζα, το ειδικό κανάλι της τηλεόρασης ρυθμίστηκε όσο το δυνατόν σωστότερα (μάλιστα δοκίμασα όλα τα κανάλια) και το cartridge είχε μπει επίσης όπως έπρεπε. Τι λέτε να συμβαίνει; Και κάτι ακόμη: Παρ' ότι στο manual αναγραφόταν ότι μαζί με τη συσκευή χορηγείται και ένα καλώδιο SCART, στο πακέτο δεν περιλαμβανόταν! Κι ακόμη δεν υπήρχε ήχος. Να διευκρινίσω, τέλος, ότι η συσκευή της Sega με την τηλεόραση συνδέθηκαν μέσω της υποδοχής κεραίας. Βοηθήστε! Τρέμω στην ιδέα ότι το μηχάνημα που μόλις αγόρασα μπορεί να είναι ελαττωματικό ή ελλιπές.

Γιάννης

Υ.Γ. Στο εξωτερικό του κουτιού αναγραφόταν μεταξύ άλλων και το ανατριχιαστικό μήνυμα: "For sale and use only in Japan, Taiwan and the Philippines". Λέτε ΑΥΤΟ να φταίει για όλα;

! *Μάλλον αυτό φταίει για όλα, φίλε Γιάννη. Αυτός είναι ο λόγος που κυκλοφορούν διαφορετικές εκδόσεις των μηχανημάτων για Ιαπωνία, Αμερική και Ευρώπη. Οι σημαντικότερες διαφορές έχουν να κάνουν με την τάση τροφοδοσίας και με το τηλεοπτικό σήμα που εκπέμπουν. Αν και το πρόβλημα της τροφοδοσίας το έχει κατά τα φαινόμενα λύσει, φοβάμαι ότι το πρόβλημα του τηλεοπτικού σήματος παραμένει η κονσόλα που εκπέμπει πιθανότατα τηλεοπτικό σήμα συστήματος NTSC. Βέβαια, μπορεί να υπάρχουν και άλλοι λόγοι. Απ' ό,τι φαίνεται πάντως έχεις να κάνεις με περίπτωση "γκρι" εισαγωγής. Η αντιπροσωπία είναι η μόνη που μπορεί να σου εγγυηθεί ότι το μηχάνημά σου ταιριάζει στα ελληνικά δεδομένα και ότι θα λειτουργήσει άψογα. Επίσης, είναι η μόνη που μπορεί να σου εγγυηθεί το service. Το μόνο που έχεις να κάνεις τώρα είναι να απαιτήσεις βοήθεια από το κατάστημα. Καλή τύχη.*

Mr. Byte

*Αγαπητοί φίλοι της Amiga,
αυτό το μήνα συγκεντρώσαμε και πάλι μερικά από τα γράμματα–απορίες σας και σας δίνουμε απαντήσεις, που πιστεύουμε ότι θα σας βοηθήσουν να κατανοήσετε τον υπολογιστή σας. Επειδή αυτή η στήλη στηρίζεται αποκλειστικά σε σας, περιμένουμε όλες τις απορίες σας, από τις πιο απλές μέχρι τις πιο πολύπλοκες, στη διεύθυνση του περιοδικού.*

• του Γιώργου Κακαλέτρη

? Αγαπητοί κ. συντάκτες του Pixel, Θα ήθελα να μου απαντήσετε σε κάποιες απορίες που έχω, γύρω από τη μνήμη που μπορεί να διαχειρίζεται κανείς σε μια Amiga 500 (έχω μια A-500 με 3 MB, τα 2.5 εσωτερικά).

α) Επικρατεί η άποψη ότι η A-500 επεκτείνεται ως 9 MB, εσωτερικά και εξωτερικά. Παλαιότερο, όμως, τεύχος κάποιου ξένου περιοδικού έγραψε ότι η A-500 μπορεί να δει 4.5 εσωτερικά και 8 MB εξωτερικά, οπότε μαζί με τα 512 K που έχει, έχουμε ένα σύνολο 13 MB. Είναι όμως σωστή αυτή η άποψη; Μήπως εξαρτάται από την τεχνολογία που χρησιμοποιείται;

β) Ποια μνήμη ονομάζεται CHIP και ποια FAST; Όταν φορτώνεται ένα πρόγραμμα, ποια από αυτές χρησιμοποιεί; Όταν π.χ. φτιάχνουμε ένα animation, ποιο τύπο μνήμης "καταναλώνουμε";

γ) Βάζοντας στην απλή A-500 (την 1.2) τον Fatter Agnus, αποκτά κανείς 1 MB CHIP RAM. Αυτό ισχύει; Υπάρχει άλλος τρόπος για μεγαλύτερη αύξηση της CHIP RAM; Αν ναι, ποιος;

δ) Τελικά, ποια είναι η πιο απαραίτητη (για γενική χρήση και για συγκεκριμένη χρήση σε κάποιο animation πρόγραμμα);

ε) Στην A-500 το flickering των υψηλών αναλύσεων διορθώνεται; Αν ναι, πώς; Τα multisynch monitors πόσο αποτελεσματικά είναι; Ζητώ συγγνώμη, αν σας κούρασα, αλλά ελπίζω ότι θα μου απαντήσετε. Κάθε μήνα μαζί,

Γρηγόρης.

! Φίλε Γρηγόρη,
δημοσιεύω όλο το γράμμα σου, γιατί καλύπτει, τουλάχιστον από ό,τι δείχνουν τα γράμματα που λαβαίνουμε στο περιοδικό, τις απορίες πολλών κατόχων Amiga. Ελπίζω οι απαντήσεις που σου δίνω να σε ικανοποιήσουν.

α) Ο κλασικός τρόπος επέκτασης της Amiga όντως σε 'περιορίζει' στα 9 MB RAM. Όσον αφορά τις διάφορες εσωτερικές επεκτάσεις, έχω υπόψη μου μία που φτάνει στα 4 MB, βέβαια συνδέοντάς την και με τον GARY. Έτσι, αν βάλεις και τα 8 της εξωτερικής, έχεις ένα σύνολο 12.5 MB (προς το παρόν δεν έχω υπόψη μου για 13.5 MB, αλλά δεν είναι αδύνατο).

β) CHIP είναι η μνήμη, την οποία βλέπουν τα ειδικά CHIPS γραφικών και ήχου. Τη FAST δεν τη βλέπουν τα chips αυτά, αλλά μόνο ο 68000. Η πρώτη χρησιμοποιείται για να αποθηκεύονται εικόνες (τουλάχιστον εκείνη που φαίνεται στην οθόνη), ήχοι, buffers μεταφοράς από drives. Επειδή το μέγεθος της Chip RAM είναι περιορισμένο, τα Animation Programs σώζουν τα καρέ σε FAST RAM και χρησιμοποιούν τον 68000 για να τα μεταφέρουν στην CHIP από όπου και εμφανίζονται στην οθόνη.

γ) Δεν είμαι απόλυτα σίγουρος για το αν με το 1.2 μπορείς να δεις 1 MB CHIP RAM, σίγουρα όμως γίνεται με το 1.3. Πρέπει πάντως να έχεις και μια CHIP CONFIGURABLE επέκταση μνήμης του 1/2 MB. Για περισσότερη CHIP RAM πρέπει ή να πάρεις την PLUS (το οποίο και σε συμβουλεύω) ή να προμηθευτείς το νέο SUPER FATTER AGNUS, ο οποίος βλέπει 2 MB.

δ) Σίγουρα απαραίτητη είναι η CHIP RAM (εξάλλου είσαι αναγκασμένος να έχεις τουλάχιστον 1/2 MB). Αν ήταν δυνατόν να είχες όλη τη μνήμη τύπου CHIP, δε θα ήταν άσχημο, μόνο που μερικά προγράμματα επιμένουν στο να μεταφέρονται σε μνήμη FAST, οπότε δεν θα μπορείς να τα τρέξεις ακόμα και αν έχεις 2 MB CHIP και 0 FAST. Το μοναδικό πλεονέκτημα της FAST είναι η ταχύτητά της, η οποία για εκτέλεση προγράμματος μπορεί να είναι και 10% μεγαλύτερη. Ένας συνδυασμός 1 MB CHIP - 2 MB FAST είναι αρκετός για τις περισσότερες εφαρμογές.

ε) Το flickering διορθώνεται με ένα flicker fixer. Βέβαια πρέπει να έχεις και ένα multisynch monitor για να δεις το πραγματικά θαυμάσιο αποτέλεσμα. Μόνο με το monitor δεν κάνεις τίποτα.

? Αγαπητό PIXEL,
Το όνομά μου είναι Ανδρέας. Το περιοδικό σου είναι τέλειο. Εγώ ξέρεις είμαι λίγο καινούριος στα computers. Μόλις στις 29/11/1991 πήρα μία Amiga και θέλω να σε ρωτήσω μερικά πράγματα.

α) Πώς λέγεται μια κάρτα που να μπορεί να κάνει την Amiga μου έναν AT 80286;

β) Πόσο κάνει αυτή η κάρτα;

γ) Παίρνοντας αυτήν την κάρτα, θα μπορώ με ένα διακόπτη να αλλάζω τον 68000 της Amiga με τον 286;

δ) Με αυτή την κάρτα η Amiga θα είναι ένας κανονικός 80286 ή θα υπάρχει διαφορά μεταξύ της Amiga και ενός AT 80286;

ε) Πού μπορώ να βρω αυτή την κάρτα;

στ) Θα ήθελα να μου πεις κάποιο πρόγραμμα, με το οποίο να μπορώ να κλειδώνω τα προγράμματα για να μην αντιγράφονται και να μη φορτώνονται.

ζ) Ποια είναι η καλύτερη επεξεργασία κειμένου, πόσες δισκέτες είναι και πού μπορώ να τη βρω.

η) Πες μου ένα πρόγραμμα για VIRUSES, πόσες δισκέτες είναι και πού μπορώ να το βρω.

θ) Θέλω να μου συστήσεις μερικά βιβλία για Amiga BASIC και γενικά για την AMIGA.

Ελπίζω να μη σε κούρασα

Με αγάπη

Ένας μεγάλος θαυμαστής σου

! Φίλε Ανδρέα,
Σε ευχαριστώ για τα καλά σου λόγια. Στο θέμα σου όμως. Αφού δε δηλώνεις συγκεκριμένο μοντέλο Amiga, θα υποθέσω ότι έχεις την 500άρα.

α) Για 286 υπάρχει η AT ONCE, η οποία για να τοποθετηθεί πρέπει να ανοίξεις την Amiga και να τη βάλεις πάνω στη βάση του 68000. Η συχνότητα λειτουργίας του 80286 είναι 8 MHz.

β) Περί τις 60000.

γ) Η κάρτα αυτή τρέχει ταυτόχρονα και τον 68000 (κανονική Amiga) και τον 80286. Μπορείς όμως (φυσικά) να κλείνεις εύκολα τον 286 και να χρησιμοποιείς την Amiga σου κανονικά (χωρίς πρόβλημα συμβατότητας).

δ) Όχι ακριβώς, αλλά σχεδόν. Τρέχει σχεδόν τα πάντα

Mr. Byte

εκτός από μερικά ιδιότροπα παιχνίδια (έχω τρέξει και flight simulators κ.ά.).

ε) Νομίζω στα μαγαζιά.

στ) Το Ultimate Locker είναι ένα Public domain πρόγραμμα που κάνει αυτή τη δουλειά, μόνο που και αυτό μπορείς να το αποφύγεις με κάποια κόλπα.

ζ) Το Prowrite είναι ένα αρκετά καλό πρόγραμμα, πολύ εύχρηστο και με πάρα πολλές ικανότητες. Η τιμή του δεν είναι πολύ υψηλή, υπάρχει όμως και το bebe μοντέλο της σειράς, το QuickWrite, με λιγότερες δυνατότητες και πιο προσιτή τιμή. Αυτό, αν δεν το βρεις σε κάποιο κατάστημα software, μπορείς να το παραγγείλεις από το εξωτερικό. Βέβαια υπάρχουν και Public domain επεξεργαστές (υπάρχει και ένας ελληνικός), με πολύ λιγότερες δυνατότητες βέβαια, αλλά σχεδόν τζάμπα.

η) Η δισκέτα Master Virus Killers (Public domain) ίσως να σε καλύψει. Για να τη βρεις απευθύνσου στις αγγελίες του περιοδικού.

θ) Πρώτα απ' όλα να βρεις μια άλλη BASIC (AMOS, GFA BASIC, HiSoft BASIC), για να μη χρειαστεί, μόλις σε εκνευρίσει η Amiga BASIC, να διαβάζεις καινούρια manuals. Πάντως, αν επιμένεις υπάρχει η σειρά Inside and Out..., η οποία έχει και βιβλία που αναφέρονται στην Amiga BASIC.

? Αγαπητό περιοδικό, συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη σου και τα θαυμάσια REVIEWS σου (ειδικά στα αφιερώματά σου στα Adventures). Δεν σου έγραψα όμως για να σου θέσω απορίες σε παιχνίδια, αλλά για κάτι πιο σοβαρό. Έχω ένα digitizer (το DigiView) και ένα πρόβλημα που έχω είναι ότι δεν μπορώ να ανοίξω τη μέγιστη ανάλυση που επιτρέπει το πρόγραμμα, βάζοντας και maximum Overscan και χρώματα, παρότι έχω 2 MB RAM (1.5 στο Trapdoor).

Από ό,τι ξέρω το μέγεθος της οθόνης είναι πολύ μικρότερο από 2 MB. Γιατί συμβαίνει αυτό; Το Overscan σε τι θα μπορούσε να μου χρησιμεύσει; Αν το κλείνω, τότε μπορώ να βγάζω όλες τις αναλύσεις. Σε ευχαριστώ προκαταβολικά για τη φιλοξενία και σύντομα θα σου ξαναγράψω.

Φιλικά

Παπανικολάου Αντώνης

! Φίλε Αντώνη,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και για το πολύ σύντομο γράμμα σου. Σίγουρα το πρόβλημα που έχεις δεν οφείλεται στο ότι η οθόνη δε χωράει στη μνήμη των 2 MB, αλλά δεν έχεις αρκετή μνήμη γραφικών για να την εμφανίσεις. Αν έκλεινες τα εξωτερικά drives και δεν άνοιγες το WorkBench, σίγουρα θα είχες καλύτερα αποτελέσματα. Σίγουρα με 1/2 MB CHIP μνήμη και με το DigiView 4.0, μπορείς να βγάλεις όλες τις αναλύσεις, αν κάνεις οικονομία μνήμης, όπου είναι δυνατόν. Αν όμως δεν είσαι φανατικός χρήστης του CLI, τότε καλύτερα να ψάξεις για τον Fatter Agnus, που θα σου δώσει 1 MB μνήμης γραφικών.

Το Overscan σου δίνει τη δυνατότητα να καλύψεις όλη την ορατή εικόνα μιας τηλεόρασης και ακόμη περισσότερο. Θα σου χρησιμεύσει, αν σκοπεύεις να στείλεις το σήμα του υπολογιστή σε βιντεοκασέτα ή κάπου αλλού για εμφάνιση στην τηλεόραση, ώστε να αποφύγεις το ενοχλητικό σε αυτές τις εφαρμογές border που βγάζουν οι υπολογιστές.

? Αγαπητό Pixel (όλοι οι pixelάδες έτσι αρχίζουν)!

Καταρχήν, συγχαρητήρια για το έργο σου και την προσπάθεια που κάνεις γι' αυτό κ.λπ. κ.λπ. κ.λπ.

Θα ήθελα να σε ρωτήσω τι σημαίνει το μήνυμα:

Disc error track 1, sector #06
- media changed
within System track
R-etry.........?

Όπως ίσως να έχεις καταλάβει, είναι ένα μήνυμα απ' το verify του Disckit3, και μου παρουσιάστηκε, όταν έκανα verify στη δισκέτα του Turican (original). Για να κατατοπιστείς, έχω έναν AMSTRAD 6128. Συνεχίζω με την ερώτηση: Ποιο είναι το πρόβλημα; Επίσης να σου πω ότι το Turican δεν τρέχει. Το φορτώνω, και σε κάποιο σημείο (καθώς φορτώνει), σταματάει και αρχίζει να κάνει ένα θόρυβο συνεχόμενο (το drive). Αφού περιμένω αρκετά, βλέπω ότι γίνεται το ίδιο και το παιχνίδι δεν συνεχίζει να φορτώνει, παρά ακούγεται ο ίδιος ήχος.

Αλέξανδρος Βαρνάβας

! Φίλε Αλέξανδρε,

Να σε ευχαριστήσουμε για τα καλά σου λόγια και την αγάπη σου στο περιοδικό. Το πρόβλημά σου φαίνεται να μην έχει κάποια απλή λύση. Βλέπεις, το μήνυμα που παίρνεις από το Disckit3 μπορεί να σημαίνει πολλά πράγματα. Για να ξεκαθαρίσουμε την κατάσταση όμως: Ο υπολογιστής σου, όταν κάνει format στη δισκέτα, τη χωρίζει σε tracks (ομόκεντρους κύκλους στην επιφάνεια της δισκέτας), και το κάθε track το χωρίζει σε sectors (τομείς, κομμάτια δακτυλίων). Αυτός είναι και ο τρόπος, με τον οποίο μπορεί να απευθυνθεί σε κάποιο σημείο της δισκέτας: Οι συντεταγμένες ενός sector (που είναι και το πιο στοιχειώδες τμήμα της δισκέτας σου) ορίζονται με δύο αριθμούς: έναν για το track και έναν για το sector. Το μήνυμα που παίρνεις εσύ σημαίνει ότι στο έκτο track του πρώτου κιόλας sector το format δεν είναι αναγνωρίσιμο. Αυτό μπορεί να σημαίνει ότι η δισκέτα είναι χαλασμένη (χτυπημένη) ή ότι το format που έχει γίνει σε εκείνο το σημείο είναι διαφορετικό ή και ότι το drive σου έχει απορρυθμιστεί και δεν μπορεί να διαβάσει σωστά εκείνο το σημείο, ώστε να αναγνωρίσει το format. Μερικές εταιρίες software κάνουν επίτηδες κάποιο τμήμα της δισκέτας format με κάποιον ανορθόδοξο τρόπο, ώστε να μην είναι δυνατόν να γίνει αντιγραφή - αλλά σε αυτές τις περιπτώσεις το πρόγραμμα τρέχει κανονικά. Το πρόβλημα που έχεις εσύ δεν δείχνει να έχει δημιουργηθεί από επέμβαση του λειτουργικού πάνω στη δισκέτα, γιατί το πρόβλημα δεν παρουσιάζεται σε ολόκληρο το track - εμφανίζεται στη μέση του. Το καλύτερο που έχεις να κάνεις είναι να πας στο κατάστημα από όπου αγόρασες το παιχνίδι και να πεις ότι δεν δουλεύει στο δικό σου υπολογιστή. Αν το δοκιμάσουν στο δικό τους υπολογιστή και δεν τρέχει ούτε εκεί, σημαίνει ότι η δισκέτα είναι ελαττωματική και πρέπει να αντικατασταθεί. Αν ωστόσο δουλέψει σε κάποιον άλλο υπολογιστή (μπορείς να δοκιμάσεις και σε κάποιον φίλο σου που έχει και αυτός 6128), τότε το πρόβλημα πιθανότατα είναι του drive σου και θα πρέπει να πας τον υπολογιστή σου στην αντιπροσωπεία για service του disk drive. Μπορείς να δοκιμάσεις πρώτα να ρυθμίσεις την κεφαλή με κάποιο από τα προγράμματα που κυκλοφορούν γι' αυτή τη δουλειά, αν και δεν είναι εγγυημένη η επιτυχία τους. Αν δεν δεις κανένα αποτέλεσμα και με το πρόγραμμα, προετοιμάσου να αποχωριστείς τον υπολογιστή σου για λίγο!



ATTRIBUTE FADE — ZX SPECTRUM

Η ρουτίνα που σας παρουσιάζουμε αυτό το μήνα δημιουργεί ένα εφέ στην οθόνη, δίνοντας την αίσθηση ότι τα χρώματα σβήνουν. Για να τη χρησιμοποιήσετε, θα πληκτρολογήσετε το πρόγραμμα του listing, αντικαθιστώντας τη μεταβλητή XXXXX με την αρχική διεύθυνση, όπου θέλετε να τοποθετηθεί η ρουτίνα και κατόπιν το τρέχετε. Για να την τρέξετε, δίνετε "RANDOMIZE USR <αρχική διεύθυνση>". Κάνοντας POKE στη θέση μνήμης "αρχική διεύθυνση +1" αλλάζετε τα χρώματα, τα οποία χρησιμοποιούνται, ενώ κάνοντας POKE στη διεύθυνση "αρχική διεύθυνση +16", αλλάζετε τη χρονική διάρκεια του εφέ.

```
1 REM ** PEEK & POKE **
2 REM * ATTRIBUTE FADE *
10 CLEAR XXXXX - 1: LET T = 0
20 FOR F = XXXXX TO XXXXX+24
30 READ A: POKE F, A: LET T = T + A
40 NEXT F
50 READ TOT: IF TOT <> T THEN PRINT "ERROR IN DATA!": BEEP 2,
0: STOP
100 DATA 30, 7, 33, 0, 88, 115, 213, 17, 1, 88, 1, 255, 2, 237,
176, 209, 6, 10, 118, 16, 253, 29, 32, 234, 201, 2371.
```

STEPLOAD — AMIGA

Ξεφεύγοντας προσωρινά από τη σειριακή διαχείριση των αρχείων, έχουμε το παρακάτω πρόγραμμα σε BASIC: Πολλές φορές εμφανίζεται η ανάγκη ανάγνωσης αρχείου από ένα σημείο και πέρα, χωρίς να είμαστε υποχρεωμένοι να διαβάσουμε όλο το αρχείο από την αρχή. Βέβαια, κάτι τέτοιο είναι αδύνατον, εκτός αν προγραμματίζουμε με libraries, οπότε με την εντολή SEEK λύνεται το πρόβλημα. Αν όμως δεν θέλουμε μόνο γι' αυτό να γεμίσουμε το δίσκο μας με αντίγραφα του dos.library ή αν δεν θέλουμε να μπλεχτούμε με "τέτοια πράγματα", μια απλή λύση είναι αυτή ρουτίνα. Άλλωστε, η ίδια η μορφή της καθιστά επιτακτική την ανάγκη τυχαίας προσπέλασης του αρχείου, με αποτέλεσμα να έχουμε κάποια σχετική πτώση στην ταχύτητά της. Καλείται ως εξής:

STEPLOAD file$,start&,length%,res$

όπου στο file$ βρίσκεται το όνομα του αρχείου όπου γίνεται η ανάγνωση, start& η θέση του πρώτου χαρακτήρα της ανάγνωσης μέσα στο αρχείο, length% το μήκος χαρακτήρων που θα αναγνωσθούν και res$ το string στο οποίο θα αποθηκευτεί το αποτέλεσμα. Προσέξτε ότι παρ' όλο που το start& είναι μεγάλος ακέραιος (&), το length% είναι μικρός (% με μέγιστο το 32.767). Ο λόγος είναι διότι το res$ δεν μπορεί να κρατήσει περισσότερους χαρακτήρες από 32.767. Στο demo αρχικά κατασκευάζει ένα αρχείο όπως και στο πρόγραμμα REPLACE, το εκτυπώνει, διαβάζει το τμήμα των αριθμών και τους τυπώνει στην οθόνη.

```
SUB STEPLOAD (file$,start&,length%,res$) STATIC
res$=""
OPEN file$ as 131 LEN=1
FIELD #131,1 AS char$
FOR f=start& TO start&+length%-1
GET 131,f
res$=res$+char$
NEXT f:CLOSE 131
END SUB
```

```
' Demonstration routine
OPEN "ram:temp" FOR OUTPUT AS #1
FOR f=33 TO 109:PRINT #1,
CHR$(f);:NEXT
CLOSE 1
OPEN "ram:temp" FOR INPUT AS #1
PRINT INPUT$(LOF(1),1):CLOSE 1
STEPLOAD "ram:temp",16&,10,res$
PRINT res$.
```

BLUE BYTES



Για το μήνα Απρίλιο η στήλη BLUE BYTES θα παρουσιάσει δύο πολύ καλά προγράμματα, κατασκευασμένα από την (ελληνική, φυσικά) εταιρία DIGITSOFT, που δεν ασχολείται μόνον με την ανάπτυξη software, αλλά και με hardware εφαρμογές.

Ο ΚΑΙΡΟΣ

Η AMIGA έχει αναγνωριστεί ως ένα από τα πλέον κατάλληλα μηχανήματα για οικονομικό image processing. Με σχετικά μικρό κόστος μπορείς να έχεις αποτελέσματα αρκετά υψηλής ποιότητας, ακόμη και αξιόπιστο animation για τηλεοπτικές παρουσιάσεις. Γνωρίζοντας αυτά ο προγραμματιστής της DIGITSOFT, Ιάκωβος Γρηγοριάδης, δημιούργησε το πρόγραμμα "Ο ΚΑΙΡΟΣ". Αυτό το πρόγραμμα έχει ως σκοπό τη δημιουργία παρουσιάσεων για τον καιρό της Ελλάδας - παρουσιάσεις που μπορούν να γραφτούν στο video, ώστε να παρουσιαστούν λ.χ. από κάποιον τηλεοπτικό σταθμό.

Το πρόγραμμα είναι εξοπλισμένο με δύο οθόνες που η μία παρουσιάζει το χάρτη της Ελλάδας και η άλλη τους νομούς Αττικής, Θεσσαλονίκης και Κοζάνης (αν και ο προγραμματιστής μπορεί κατά παραγγελία να τους αλλάξει). Πάνω σε καθεμία από αυτές τις οθόνες μπορούμε να τοποθετήσουμε κάποιο graphic από τα γνωστά σχήματα που χρησιμοποιούνται για την απεικόνιση του καιρού: ήλιος, ήλιος με σύννεφα, βροχή, χιόνια, όπως επίσης και βέλη για τους ανέμους - και, φυσικά, αριθμητικές ενδείξεις, που μπορεί να παρουσιάζουν είτε θερμοκρασίες είτε ισχύ ανέμων.

Όσα τέτοια graphics προσθέτουμε, αποθηκεύονται στη μνήμη κωδικοποιημένα, σαν "μάσκα" που μπορεί να γραφεί στη δισκέτα, ώστε να ξαναφορτωθεί κάποια άλλη στιγμή και να χρησιμοποιηθεί ξανά. Τέλος, το πρόγραμμα έχει την επιλογή VIDEO που χρησιμεύει για την τελική παρουσίαση. Ο χάρτης με τη "μάσκα" εμφανίζονται σε full screen, ενώ μπορούμε να εναλλάσσουμε τους δυο χάρτες με τα δύο πλήκτρα του ποντικιού. Με το πλήκτρο ESCape επιστρέφουμε στο μενού του προγράμματος.

Πρέπει να παρατηρήσουμε ότι οι εναλλαγές των οθονών γίνονται με αξιοσημείωτα μεγάλη ταχύτητα, ενώ η ανάλυση γραφικών είναι πολύ υψηλή - αν και σε interlaced mode, οπότε παρουσιάζει κάποιο flickering, το οποίο όμως ελάχιστα εμφανίζεται στο video.

Η τιμή του προγράμματος είναι 28.000 δραχμές.

ΠΕΛΑΤΟΛΟΓΙΟ

Το πελατολόγιο είναι ένα εξειδικευμένο πρόγραμμα αρχείου, που έχει σχεδιαστεί αρχικά για χρήση από εταιρίες service και τεχνικής υποστήριξης, αν και μπορεί πολύ εύκολα να μετατραπεί, για να καλύψει τις ανάγκες μηχανογράφησης πολλών ακόμη τύπων επιχείρησης. Ο σκοπός του είναι η παρακολούθηση των τύπων συσκευών που διορθώνονται και της "κίνησης" των πελατών, καθώς και η έκδοση δελτίων αποστολής και τιμολόγησης.

Το πρόγραμμα είναι πολύ φιλικό στον τρόπο χρήσης του. Το κυρίως μενού έχει δύο επιλογές: τις "εγγραφές" και τον "έλεγχο αρχείων". Στα υπο-μενού αυτών των επιλογών βρίσκονται και όλες οι λειτουργίες του προγράμματος, ομαδοποιημένες με τρόπο που να βοηθά τον εύκολο και γρήγορο χειρισμό του προγράμματος.

Οι επιλογές αυτές περιλαμβάνουν την εισαγωγή, διόρθωση και διαγραφή πελατών και τύπων συσκευών, την εναλλαγή μεταξύ ελληνικών και αγγλικών χαρακτήρων, την αποθήκευση των στοιχείων που έχουν εισαχθεί, και άλλες που έχουν να κάνουν με τη διαχείριση των αρχείων. Οι οθόνες επιλογής που εμφανίζονται είναι ιδιαίτερα καλοσχεδιασμένες, και στο πρόγραμμα έχει ενσωματωθεί ένας αρκετά εξελιγμένος επιλογέας που κάνει παιχνιδάκι την ανεύρεση κάποιου πελάτη ή κάποιας συσκευής. Η αποθήκευση των εισαγόμενων στοιχείων γίνεται σε ένα RAM DISK που ενεργοποιείται αυτόματα κατά τη διάρκεια του Boot του συστήματος. Η χρήση του RAM DISK κάνει τις λειτουργίες που έχουν να κάνουν με Saving και Loading αρχείων ταχύτατες, ενώ επιταχύνει και τη διαδικασία του "ψαξίματος".

Η τιμή του προγράμματος στη συγκεκριμένη του μορφή είναι 10.000 δραχμές.

Η διεύθυνση της Digitsoft είναι:

Διονύσου 4, πλατεία Κέννεντυ, Χαλάνδρι, τηλ.:6852730.

AMIGA

AMIGA DOS: ΑΠΟ ΤΟ 1.3 ΣΤΟ 2.0

Αυτό το μήνα, ξεκινάμε την παρουσίαση των νέων λειτουργικών συστημάτων της Amiga, με το όνομα AmigaDOS 2.0 και Workbench 2.0, τα οποία μέχρι τώρα συνόδευαν μόνο το κορυφαίο μοντέλο του υπολογιστή (A3000), ενώ από εδώ και εμπρός συνοδεύουν και το μικρό μοντέλο (A500+) καθώς και την A2000+.

• του Γιώργου Κακαλέτρη

Η έκδοση 1.3 του λειτουργικού συστήματος της Amiga "κράτησε" για αρκετά χρόνια το μηχάνημα σε μια αξιοπρεπή θέση στην αγορά, από πλευράς λειτουργικού, πλεονεκτώντας σημαντικά έναντι του MS-DOS (του πιο δημοφιλούς λειτουργικού συστήματος), υστερώντας όμως έναντι αυτού του Mac της Apple σε ευχρηστία (μια και ο χρήστης έπρεπε να καταφεύγει συνεχώς στο SHELL για να κάνει, πληκτρολογώντας ατελείωτα, αυτά που ο χρήστης του MAC έκανε με ένα δύο πατήματα του μοναδικού πλήκτρου του ποντικιού του).

Η εμφάνιση του Windows 3.0 και της Version 7 του λειτουργικού συστήματος του Mac ανάγκασαν την Commodore να εμφανίσει, και μάλιστα πολύ νωρίτερα από ό,τι υπολόγιζε, τη VERSION 2 της ROM για την Amiga. Παράλληλα, το ίδιο συνέβη και με το hardware του "μικρού" αυτού υπολογιστή, σε σημείο να ξεπερνά εκπληκτικά τις δυνατότητες (για μεγάλες αναλύσεις) ακόμα και της SUPER VGA. Η στροφή του μηχανήματος προς τον επαγγελματικό χώρο (στα παιχνίδια δεν ήταν και τόσο απαραίτητη η ανανέωση) γίνεται φανερή και από τη βελτίωση του User Interface και από την προσθήκη Graphics Modes, τα οποία είναι απαραίτητα για DeskTop Publishing, CAM/CAD Applications κ.λπ. και πιθανότατα δεν θα χρησιμοποιηθούν από παιχνίδια.

Ας δούμε όμως μερικά πολύ σημαντικά μειονεκτήματα του Workbench 1.3 - AmigaDOS 1.3, τα οποία έκαναν πραγματικά δύσκολη τη ζωή του χειριστή της Amiga.

Το πιο βασικό μειονέκτημα του Workbench 1.3 ήταν τα ίδια τα icons. Μπορούσες να χειριστείς οτιδήποτε είχε icon με το ποντίκι, κανένας τρόπος όμως πρόσβασης δεν υπήρχε στους φακέλους-συρτάρια-εργαλεία, τα οποία δεν είχαν icons, εκτός βέβαια αν εγκατέλειπες το Graphics User Interface (έτσι λέγονται τα λειτουργικά συστήματα που χρησιμοποιούν icons και menus για την επικοινωνία τους με το χρήστη) και άρχιζες το ανελέητο χτύπημα των πλήκτρων (CLI - SHELL).

Δεύτερο και πολύ σημαντικό πρόβλημα ήταν ότι ορισμένα προγράμματα δεν προέβλεπαν να ανοίγουν κάποια δική τους έξοδο, για να εμφανίζουν τα αποτελέσματά τους ή οτιδήποτε άλλο· έτσι έπρεπε να τρέχουν μόνο από το CLI-SHELL.

Συνήθως, δεν είχαν icons και έτσι δεν απασχολούσαν τους πολύ επιφανειακούς χρήστες. Αν κάποιος όμως επέμενε να τους βάλει icons, για να τρέχουν από το Workbench, τότε κατέληγε σε ένα κατακόκκινο GURU ALERT. Η μόνη λύση ήταν να φτιάχνεις ένα script φάκελο τύπου project και με τη βοήθεια του ICONX να τον εκτελείς και έτσι να τρέχεις το πρόγραμμα που θα ήθελες.

Και αν το πρόβλημα τελείωνε εκεί, τότε δεν θα ενοχλούσε και πολύ. Ελα όμως που κάποια στιγμή θα ήθελες να μετακινήσεις ή να αντιγράψεις το πρόγραμμα σε μία άλλη δισκέτα ή συρτάρι και θα έπαιρνες το icon μόνο και θα νόμιζες ότι η δουλειά έγινε και το πρόγραμμα θα ήταν ακόμη στη θέση του, χωρίς να έχει αντιγραφεί!

Τρίτο πρόβλημα ήταν η δημιουργία συρταριών, η οποία γινόταν με τρόπο, το λιγότερο, πρωτόγονο: Έκανες Duplicate στο συρτάρι Empty, αν ήσουνα αρκετά προνοητικός, ώστε να το βάζεις σε κάθε δισκέτα σου, και μετά το μετακινούσες στο σημείο που ήθελες.

Τέταρτο πρόβλημα: τα icons ήταν ελεύθερα να τοποθετηθούν από το σύστημα, όπου υπήρχε ελεύθερος χώρος μέσα στο παράθυρο που ανήκαν.

Αυτό εξασφάλιζε ότι δεν θα έπεφτε το ένα πάνω στο άλλο. Αν όμως έκανες SNAPSHOT και έβαζες αργότερα και άλλα icons μέσα στο ίδιο παράθυρο, το αποτέλεσμα ήταν να αρχίσουν τα icons να πέφτουν το ένα πάνω στο άλλο. Το SNAPSHOT δεν υπήρχε τρόπος να ανακληθεί (τουλάχιστον όχι κάποιος απλός προφανής τρόπος).

Πέμπτον: Αν κάποιο πρόγραμμα (και υπάρχουν αρκετά) άνοιγε ένα παράθυρο που να καλύπτει τα icons των δισκετών κ.λπ., επάνω στην οθόνη του Workbench, και δεν έδινε δυνατότητα αλλαγής του μεγέθους του, έπρεπε να εγκαταλείψεις το πρόγραμμα, για να σου επιτραπεί ο χειρισμός των icons αυτών.

Έκτον: πολύ συχνή προσφυγή στο CLI ή το SHELL για την εκτέλεση λειτουργιών που δεν υποστηρίζονταν από το Workbench (δυστυχώς πάρα πολλές).

Ένα μειονέκτημα (όχι απόλυτα πρόβλημα) του CLI ήταν ότι πολλές εντολές που χρησιμοποιούσες συχνότατα δεν ήταν RESIDENT και το σύστημα απαιτούσε συνεχώς τη δισκέτα του Workbench, για να τις εκτελέσει.

Ένα πιο σημαντικό πρόβλημα ήταν ότι δεν δέχονταν όλες οι εντολές τα Wildcards του AmigaDOS (π.χ. Protect) και έτσι, για να προστατεύσεις π.χ. όλους τους φακέλους ενός directory από διαγραφή, έπρεπε να εκτελείς την εντολή

SYSTEM INTERFACE

Protect για κάθε φάκελο χωριστά (και εδώ βέβαια υπήρχε τρόπος, για να αποφευχθεί αυτό το βασανιστήριο, αλλά όχι προφανής).

Επίσης με το 1.3 δεν προσφερόταν κάποιο Backup Utility που να βοηθά στην αντιγραφή του σκληρού δίσκου σε floppy disks, κάτι ανάλογο έστω των κακών Backup και Restore του MS-DOS. Σίγουρα, δεν είναι μόνο αυτά τα προβλήματα που έχουν αντιμετωπίσει οι χρήστες της version 1.3 του System Software, η Commodore όμως δίνει μια λύση στα περισσότερα από αυτά, με την έκδοση 2 του OS.

Από την αρχή, με το άνοιγμα του υπολογιστή, κάτι φαίνεται ότι άλλαξε και, αντί του κλασικού χεριού με τη δισκέτα, μας υποδέχεται ένα (απλοϊκό βέβαια και χωρίς αίσθηση της προοπτικής) Animation. Με την είσοδο της δισκέτας του Workbench και έπειτα από λίγο βλέπουμε και τις αλλαγές στο λειτουργικό: Τα παράθυρα έχουν αλλάξει Gadgets και εμφάνιση, ενώ τα icons δεν εμφανίζονται πια επάνω στην οθόνη του Workbench, αλλά σε ένα κοινό παράθυρο μέσα σε αυτή.

Ως προς το θέμα των παραθύρων, έχουν διατηρηθεί το Gadget που κλείνει το παράθυρο και οι μπάρες μετακίνησης και ολίσθησης (scrolling). Το όνομα του παραθύρου βρίσκεται πάντα στο ίδιο μέρος, έχουν όμως αλλάξει θέση τα Gadgets ολίσθησης (βελάκια), τα οποία βρίσκονται το ένα δίπλα στο άλλο, κάνοντας πιο εύκολη τη χρήση τους.

Εχει προστεθεί (πάνω δεξιά γωνία) ένα Gadget μεγέθυνσης, το οποίο ακαριαία μικραίνει το παράθυρο ή το επαναφέρει στο κανονικό το μέγεθος, με το δεύτερο πάτημα του ποντικιού.

Όσον αφορά τα Gadgets που έφερναν το παράθυρο πάνω από όλα τα άλλα ή κάτω από αυτά, έχουν γίνει ένα το οποίο περνά το παράθυρο πάνω και με το δεύτερο πάτημα, εφόσον είναι μπροστά, το πάει πίσω από τα άλλα παράθυρα της οθόνης.

Μια διαφορά-βελτίωση υπάρχει στα παράθυρα που αναφέρονται στις δισκέτες, τα οποία σαν τίτλο, πέρα από το όνομα της δισκέτας, έχουν και το ποσοστό στο οποίο είναι γεμάτη η δισκέτα, τα bytes που είναι ελεύθερα πάνω της αλλά και τα κατειλημμένα.

Μεγάλη αλλαγή όμως έχει γίνει στα menus του Workbench. Αυτά τώρα έχουν γίνει τέσσερα (5 αν το Workbench φορτωθεί με την επιλογή Debug) και τα περιεχόμενά τους είναι αρκετά διαφορετικά. Το πρώτο μενού έχει τίτλο Workbench και έχει επτά επιλογές, οι οποίες φαίνονται παρακάτω μαζί με τις λειτουργίες που επιτελούν:

1. Backdrop

Αν νοσταλγείτε την παλιά μορφή του Workbench (οθόνη και όχι παράθυρο) ή σας εμποδίζει στο χειρισμό των παραθύρων το επιπλέον παράθυρό του, μπορείτε να το ξεφορτωθείτε, κάνοντας πάλι το Workbench οθόνη. Ενα tick εμφανίζεται τότε δίπλα στην επιλογή Bacdrop.

2. Execute Command

Αν θέλετε να εκτελέσετε μία μόνο εντολή του AmigaDOS, δεν υπάρχει λόγος πια να φορτώνετε το CLI - SHELL, αλλά μπορείτε από εδώ να δώσετε την εντολή να εκτελεστεί και το Workbench θα φροντίσει να ανοίξει το απαραίτητο CLI Window, για να εμφανιστεί η έξοδός της.

3. Redraw All

Η γνωστή από το 1.3 επιλογή, η οποία φροντίζει για την αναδόμηση της οθόνης του Workbench, αν κάποιο "κακό" πρόγραμμα την έχει καταστρέψει.

4. Update All

Αν έχετε παίξει με το CLI ή το SHELL, διαγράφοντας ή προσθέτοντας φακέλους σε κάποια ανοιχτά συρτάρια, αυτοί δεν θα φαίνονται στην οθόνη του Workbench. Η επιλογή αυτή φροντίζει να ξαναδιαβαστούν οι κατάλογοι από τις δισκέτες και να εμφανιστεί στην οθόνη η σωστή μορφή τους που θα αντικατοπτρίζει τα σωστά περιεχόμενά τους. Το ίδιο χρειάζεται και αν αλλάξετε κάποιο ICON, για να απεικονιστεί το νέο πάνω στην οθόνη, στη θέση του παλιού.

5. Last Message

Αν δεν προλάβατε να δείτε κάποιο μήνυμα λάθους που πέρασε πολύ γρήγορα από την οθόνη σας, αυτή η επιλογή θα το ξαναεμφανίσει (πάντα στην μπάρα μετακίνησης της οθόνης).

6. About

Δίνει πληροφορίες για την έκδοση του Kickstart (ROM) της Amiga σας και του Workbench που χρησιμοποιείτε (προς το παρόν 37.175)

7. Quit

Εγκαταλείπετε το Workbench, ελευθερώνοντας τη μνήμη που καταλαμβάνει. Αυτό είναι δυνατόν μόνο αν δεν έχετε ξεκινήσει κανένα πρόγραμμα από το Workbench.

Επίσης, πρέπει να έχετε ανοίξει ένα παράθυρο συνομιλίας με την Amiga δίνοντας NEWCLI ή NEWSHELL από το menu Execute Command, γιατί αλλιώς δεν θα υπάρχει κανένας τρόπος επικοινωνίας με την Amiga. Προσοχή, το CLI ή το SHELL δεν πρέπει να ανοιχτούν από τα icons, γιατί τότε δεν σας επιτρέπεται να κάνετε QUIT. Αυτή η δυνατότητα δεν υπήρχε με κανέναν τρόπο στο Workbench 1.3.

Το δεύτερο μενού, με τίτλο Window, όπως είναι φανερό, αναφέρεται σε λειτουργίες των παραθύρων. Ας ξεκαθαρίσουμε όμως τον όρο Τρέχον ή Επιλεγμένο παράθυρο.

Έτσι ονομάζεται το παράθυρο μέσα στο οποίο πατήθηκε τελευταία φορά το πλήκτρο επιλογής του ποντικιού (το αριστερό δηλαδή). Στη οθόνη αυτό το παράθυρο φαίνεται με διαφορετικό χρώμα από τα άλλα.

Το μενού Window δεν λειτουργεί (φαίνεται θολό στην οθόνη), αν δεν υπάρχει κάποιο τρέχον παράθυρο.

1. New Drawer

Έλειπε από το 1.3 και δίνει τη δυνατότητα να φτιάξετε ένα νέο συρτάρι, μέσα στο επιλεγμένο παράθυρο.

2. Open Parent

Ανοίγει το παράθυρο, το οποίο περιέχει το icon του επιλεγμένου παραθύρου (parent directory για τους πιο "ειδικούς"). Τα παράθυρα που αναφέρονται σε δισκέτες δεν έχουν Parent Window.

3. Close

Κλείνει το τρέχον παράθυρο (ίσως να είναι πιο απλό να πατηθεί το Gadget κλεισίματος, στην πάνω αριστερή γωνία του παραθύρου).

4. Update

Κάνει ό,τι και το Update All που αναφέραμε παραπάνω, αλλά ενερ-

γεί μόνο στο τρέχον παράθυρο, δίνοντας έτσι πιο γρήγορα αποτελέσματα.

5. Select Contents

Επιλέγει όλα τα περιεχόμενα του τρέχοντος παραθύρου, χωρίς να χρειάζεται να κάνουμε την, μερικές φορές δύσκολη, διαδικασία της πολλαπλής επιλογής.

6. Clean Up

Ταχτοποιεί, κατά τα γνωστά, τα περιεχόμενα του επιλεγμένου παραθύρου.

7. Snapshot

Υπάρχουν δύο υποεπιλογές: Window και All. Δίνοντας Window, καταγράφονται η θέση του παραθύρου και το μέγεθός του καθώς και ο τρόπος απεικόνισης των περιεχομένων του (περισσότερα στην επιλογή Show και View). Με την επιλογή All καταγράφονται και οι θέσεις των Icons μέσα σε αυτό.

8. Show

Δύο υποεπιλογές: Only Icons και All Files. Με την πρώτη επιλογή δηλώνεται η κλασική απεικόνιση του Workbench 1.3 όπου μόνο ό,τι έχει Icon φαίνεται στα περιεχόμενα του παραθύρου. Η δεύτερη επιλογή είναι μια ριζική αλλαγή στο Workbench. Δίνει τη δυνατότητα να απεικονιστούν στα περιεχόμενα του παραθύρου όλοι οι φάκελοι και τα directories που περιέχονται σε αυτό, ακόμα και αν δεν έχουν κάποιο αντίστοιχο icon. Ο τρόπος που γίνεται αυτό καθορίζεται από το επόμενο αντικείμενο του μενού Window.

9. View

Καθορίζει τον τρόπο που θα φαίνονται τα περιεχόμενα των παραθύρων. Οι επιλογές είναι τέσσερις: Icons, δηλαδή με το γνωστό τρόπο, μόνο που εμφανίζονται και icons για τους φακέλους που δεν έχουν κάποιο icon (τα οποία είναι ομολογουμένως πολύ όμορφα), Name, δηλαδή αλφαβητικά, Date, δηλαδή ταξινομημένα κατά αύξουσα ημερομηνία, και Size, ταξινομημένα κατά μέγεθος. Θα μπορούσε να έχει γίνει καλύτερη δουλειά εδώ και τα directories να εμφανίζονται χωριστά από τους φακέλους, ίσως πάνω από αυτούς, όπως γίνεται στο Diskmaster και σε άλλα Fillers. Δεν νομίζω όμως ότι δημιουργείται κάποιο σημαντικό πρόβλημα με αυτόν τον τρόπο που επιλέχτηκε από την Commodore. Το τρίτο μενού του Workbench έχει τίτλο Icons και έχει λειτουργίες που ενεργούν πάνω σε κάποιο συγκεκριμένο επιλεγμένο icon. Υπάρχουν οι εξής επιλογές: η γνωστή Copy, η οποία δημιουργεί ένα αντίγραφο του φακέλου - προγράμματος - συρταριού που αντιπροσωπεύει το επιλεγμένο icon. Το όνομα του αντιγράφου είναι Copy of... Η Open που κάνει ό,τι και το διπλό πάτημα του πλήκτρου επιλογής του ποντικιού πάνω σε ένα icon. Η Rename, κατά τα γνωστά, αλλάζει το όνομα ενός icon. Εδώ έχει αλλάξει το κουτάκι μέσα στο οποίο βάζουμε το νέο όνομα του icon.

Η επιλογή Information είναι η επίσης γνωστή Info που δίνει πληροφορίες για κάποιο icon και από εδώ μπορούμε να αλλάξουμε τα χαρακτηριστικά ενός φακέλου.

Η επιλογή Snapshot καθώς και η αντίθετή της, η UnSnapshot, χειρίζονται την καταγραφή της θέσης εμφάνισης ενός icon. Η Snapshot καταγράφει τη θέση αυτή, ενώ η UnSnapShot ακυρώνει την καταγραμμένη θέση, δίνοντας τη δυνατότητα στο σύστημα να τακτοποιεί τα icons όπου αυτό θέλει.

Η Leave Out περνάει ένα icon στο παράθυρο του Workbench, έτσι ώστε να μπορεί ο χρήστης να το χρησιμοποιεί. χωρίς να απαιτείται το άνοιγμα πολλών παραθύρων μέχρι να το βρει. Η Put Away κάνει ακριβώς το αντίθετο. Δηλαδή βάζει

το icon στη θέση του.

Η Delete διαγράφει τα επιλεγμένα icons, δίνοντας όμως και κάποιες παραπάνω πληροφορίες για το τι πρόκειται να διαγραφεί, π.χ. αν υπάρχουν και πόσα directories, καθώς και φάκελοι.

Παρακάτω βρίσκουμε την επιλογή Format Disk για το φορμάρισμα της επιλεγμένης δισκέτας και Empty Trash για το άδειασμα του σκουπιδοτενεκέ.

Το τελευταίο μενού, το οποίο αρχικά περιέχει μόνο ένα αντικείμενο (ResetWB), είναι το Tools. Είναι ένα ειδικό μενού, στο οποίο κάποιες εφαρμογές που έχουν προβλέψει τη χρήση του θα μπορούν να βάζουν εκεί το όνομά τους, έτσι ώστε να καλούνται εύκολα από το χρήστη. Η επιλογή ResetWB που υπάρχει αρχικά στο μενού, επαναφέρει το Workbench στην αρχική του κατάσταση.

Κλείνουμε εδώ, λοιπόν, την εισαγωγή μας στη δεύτερη έκδοση του λειτουργικού της Amiga με την εξής διαπίστωση: όπως φαίνεται, όλα τα προβλήματα του Workbench 1.3 είναι παρελθόν για τους Amiga Users. Η θυσία που έκανε η Commodore στη συμβατότητα του μηχανήματος φαίνεται απόλυτα δικαιολογημένη, αν λάβουμε υπόψιν την πολύ αυξημένη απόδοση του μηχανήματος.

KICKSTART 2.0 στη RAM

Αν έχετε 2 τουλάχιστον Megabytes εξωτερική RAM (στην αριστερή θύρα της Amiga ή σε κάποιο σκληρό δίσκο - ΟΧΙ στο TRAPDOOR), μπορείτε να γευτείτε τις χάρες του νέου λειτουργικού, χωρίς την ανάγκη της προσθήκης κανενός απολύτως CHIP στην πλακέτα του υπολογιστή σας.

Τη δυνατότητα αυτή την προσφέρει ένα PD Utility, το ZKick, σε συνδυασμό με ένα φάκελο (μεγέθους περίπου 0,5 MB) που περιέχει το Kickstart 2.0.

Και τα δύο είναι PD και διατίθενται ελεύθερα, με μόνη "υποχρέωση" από τους χρήστες τους να γράφουν στην Commodore, αναφέροντας όλα τα λάθη (bugs) που βρίσκουν κατά τη χρήση του προγράμματος, έτσι ώστε να αποφευχθεί το γράψιμό τους στις νέες ROMS.

Όλα τα απαραίτητα για την εκκίνηση του νέου Kickstart υπάρχουν πάνω στην ίδια δισκέτα και η ίδια η εκκίνηση γίνεται από το CLI εκτελώντας την εντολή ZKick με παράμετρο το φάκελο που περιέχει το Kickstart.

Το νέο Kickstart μένει στη μνήμη ακόμη και μετά από RESET και ο μόνος τρόπος να το ξεφορτωθείτε είναι να σβήσετε τον υπολογιστή σας.

Φυσικά, δεν θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα νέα Modes γραφικών που υπάρχουν στις Amiga Plus, μια και δεν θα έχετε στη διάθεσή σας τα ειδικά Chips.

BOOTING από άλλες μονάδες

Δοκιμάστε μετά από ένα RESET να κρατήσετε και τα δύο πλήκτρα του ποντικιού πατημένα. Μια νέα οθόνη ανοίγει απ' όπου μπορείτε να επιλέξετε μια νέα συσκευή εκκίνησης, όπως ένα εξωτερικό drive ή ένα διαφορετικό partition του hard disk που πιθανόν να έχετε συνδέσει στην Amiga σας.

Εκτός όμως από αυτό, μπορούμε σε μια δεύτερη οθόνη να κλείσουμε κάποιες μονάδες, σαν να είχαν διακόπτη ENABLE/DISABLE, ώστε να μην καταλαμβάνουν μνήμη για Buffers.

Από αυτή την οθόνη μπορούμε να ακυρώσουμε ακόμα και τη χρήση του Startup-Sequence, έτσι ώστε να μη χρησιμοποιηθεί και να μη φορτωθούν τα διάφορα προγράμματα που αναφέρονται εκεί. Παράλληλα, εμφανίζονται και πληροφορίες για το File System που χρησιμοποιείται σε κάθε μονάδα κ.λπ.

SYSTEM INTERFACE

ATARI ST

TOS, GEM, BIOS, AES, VDI και άλλες άγνωστες λέξεις

Από αυτό το τεύχος του PIXEL ξεκινά μια σειρά άρθρων που φιλοδοξεί να σας δώσει ερεθίσματα, για να κάνετε την πρώτη (;) σας απόπειρα προγραμματισμού στον ATARI ST.

• του Ηλία Μανεσιώτη

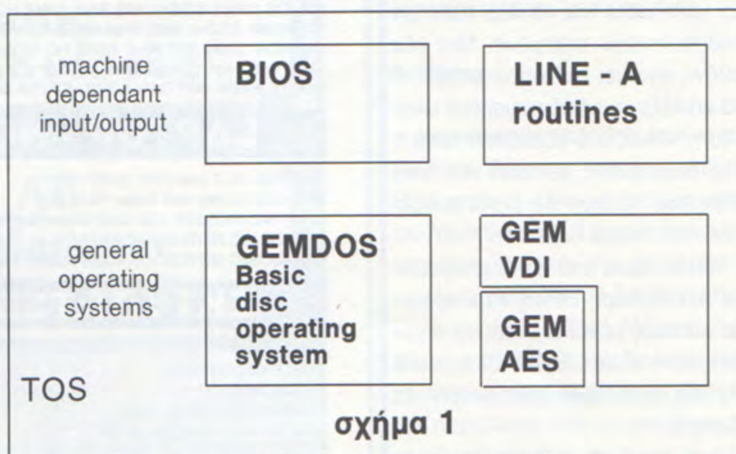
Αρχίζουμε με μια γενική περιγραφή του λειτουργικού συστήματος και των κομματιών που το απαρτίζουν, ενώ στα επόμενα άρθρα θα ασχοληθούμε αναλυτικότερα με καθένα από αυτά. Επίσης, Θα υπάρχει και κάποιος κώδικας (σε GFA Basic, HighSpeed Pascal ή Turbo C), που θα ξεδιαλύνει - ελπίζω - "σκοτεινά" σημεία.

Ξεκινώντας, το λειτουργικό σύστημα του ATARI ST είναι παρόμοιο με το MS-DOS, με διευρύνσεις για χειρισμό mouse, ήχου, midi interface, intelligent keyboard και joystick. Ο πυρήνας βασίζεται στο CP/M και είναι το γνωστό TOS (Tramiel Operating System).

Το TOS αποτελείται (βλ. σχ.1) από:

α) το διαχειριστή περιβάλλοντος γραφικών GEM (Graphics Enviroment Manager) που παρέχει υποστήριξη παραθύρων, menu και γραφικών μέσω των AES (Application Environment Services) και VDI (Virtual Device Interface).

β) το BIOS (Basic Input Output System) που χειρίζεται βασικές συναρτήσεις εισόδου-εξόδου (I/O) για επικοινωνία με τον εκτυπωτή, τη σειριακή θύρα (RS 232), το πληκτρολόγιο, την οθόνη και τη θύρα MIDI. Οι συναρτήσεις αυτές γράφουν και διαβάζουν ένα χαρακτήρα σε και από τις παραπάνω συσκευές ή επιστρέφουν πληροφορίες σχετικά με την κατάστασή τους. Άλλες συναρτήσεις γράφουν και διαβάζουν sectors, ελέγχουν αν έχουμε media change σε κάποιο drive (π.χ. αλλαγή δισκέτας στο drive A), επιστρέφουν τον αριθμό των συνδεδεμένων drives, την κατάσταση των Shift και Control keys, την τιμή του χρονομέτρου συστήματος, το BIOS parameter block (BPB). Το BPB είναι ένα block στη δισκέτα που



σχήμα 1

"φορτώνεται" στη μνήμη, όταν βάζουμε τη δισκέτα στο drive και περιέχει πληροφορίες όπως τον αριθμό των bytes ανά sector, το μέγεθος του root directory σε sectors, το μέγεθος του File Allocation Table (FAT) κ.τ.λ. Για να υποστηριχθούν ειδικά χαρακτηριστικά του hardware του ST, υπάρχουν εκτεταμένες συναρτήσεις (XBIOS) και συναρτήσεις για "γρήγορα" γραφικά (Line-A routines).

Το XBIOS παρέχει συναρτήσεις για διάβασμα, γράψιμο, επαλήθευση και μορφοποίηση (format) δισκετών, συναρτήσεις για το χειρισμό παραμέτρων της οθόνης, της σειριακής θύρας, του sound chip, της θύρας MIDI, του intelligent keyboard, του blitter καθώς και συναρτήσεις για το χειρισμό των διακοπών (interrupts). Είναι προφανές ότι, αφού οι συναρτήσεις του XBIOS εξαρτώνται από το hardware (machine dependant), δεν είναι μεταφέρσιμες (portable).

γ) το BDOS (Basic Disk Operating System) ή GEMDOS που επιτρέπει χειρισμό οδηγών δισκέτας (disk drives), αρχείων (create, open, read, write, seek, rename, close, get file attributes), ώρας και ημερομηνίας και παρέχει συναρτήσεις για έλεγχο των περιφερειακών συσκευών, τερματισμό μιας εφαρμογής, παρακράτηση και ελευθέρωση μνήμης και είσοδο-έξοδο χαρακτήρων στην παρούσα συσκευή εισόδου-εξόδου. Οι συναρτήσεις του BDOS είναι ανεξάρτητες του hardware (machine independent).

Είδαμε παραπάνω ότι το GEM περιέχει δύο υποσυστήματα: το VDI και το AES. Αναλυτικότερα τώρα:

i) VDI (Virtual Device Interface)

Το VDI παρέχει ένα σύνολο συναρτήσεων γραφικών και ένα περιβάλλον ανεξάρτητο συσκευής (device independant) για την ανάπτυξη προγραμμάτων που μπορούν να μεταφερθούν σε άλλα λειτουργικά συστήματα.

Το VDI αποτελείται από το GDOS (Graphics Device Operating System) και το GIOS (Graphics Input Output System).

Το GDOS αποτελείται από τις βασικές και ανεξάρτητες συσκευής συναρτήσεις γραφικών που καλούνται από εφαρμογές χωρίς να γίνεται αναφορά σε ορισμένο hardware. Το GIOS περιέχει τις I/O συναρτήσεις που αφορούν τις συσκευές που είναι συνδεδεμένες στον ST. Για κάθε συνδεδεμένη συσκευή (printer, plotter, metafile), το GIOS διαθέτει έναν οδηγό συσκευής (device driver). Στον ATARI παρέχεται μόνο

SYSTEM INTERFACE

ο οδηγός για την οθόνη.

Όσον αφορά τα συστήματα συντεταγμένων που χρησιμοποιούν οι συναρτήσεις του VDI, υπάρχουν δύο τύποι (βλ. σχ.2):

- RC (Raster Coordinates): εξαρτώνται από την ανάλυση της οθόνης. Αρχίζουν από την πάνω αριστερή γωνία (0, 0) και τελειώνουν στην κάτω δεξιά γωνία (320, 200), (640, 200) ή (640, 400), ανάλογα με την ανάλυση.
- NDC (Normalized Device Coordinates): αρχίζουν από την κάτω αριστερή γωνία (0, 0) και τελειώνουν στην πάνω δεξιά (32767, 32767). Ο σκοπός χρησιμοποίησης των NDC (δεν έχουν υλοποιηθεί στον ST) είναι η κατασκευή λογισμικού (software) ανεξάρτητου από αναλύσεις οθόνης.

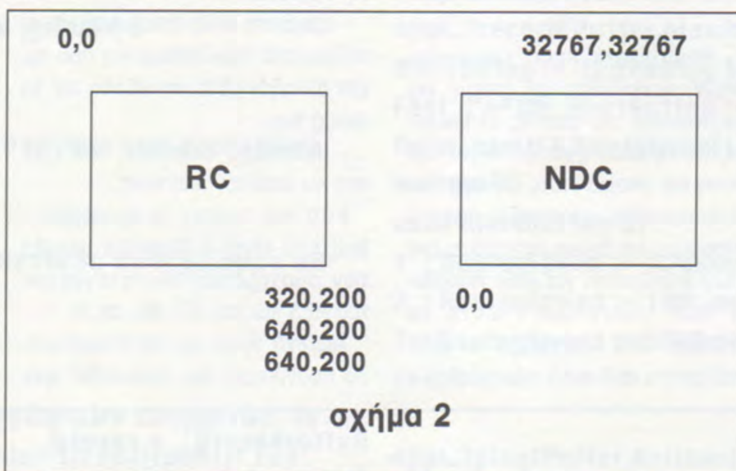
Οι συναρτήσεις του VDI ομαδοποιούνται ως εξής:

- Workstation control functions: καθορίζουν τις παραμέτρους του workstation.
- Output functions: σχεδιάζουν τα βασικά σχήματα (graphic primitives) στην καθορισμένη συσκευή εξόδου, χρησιμοποιώντας τα παρόντα attributes.
- General drawing primitive functions: παρέχουν τα βασικά σχήματα (line, arc, bar, ellipse).
- Attribute functions: καθορίζουν τα attributes των graphic primitives: colour, line style, character size κ.λπ.
- Raster operations: παρέχουν τη δυνατότητα της μετάθεσης ενός pixel block από μια θέση της οθόνης (source) σε μια άλλη (destination), σύμφωνα με μια λογική πράξη (NOT, AND, OR, XOR) μεταξύ των bits της source και της destination.
- Input functions: υλοποίηση δυο τύπων έρευνας: "request and wait on event" και "request sample and return".
- Inquire functions: επιστρέφουν την κατάσταση των attributes μιας καθορισμένης συσκευής.
- Escape functions: επιτρέπουν στον προγραμματιστή τη χρησιμοποίηση ειδικών συναρτήσεων συσκευής.

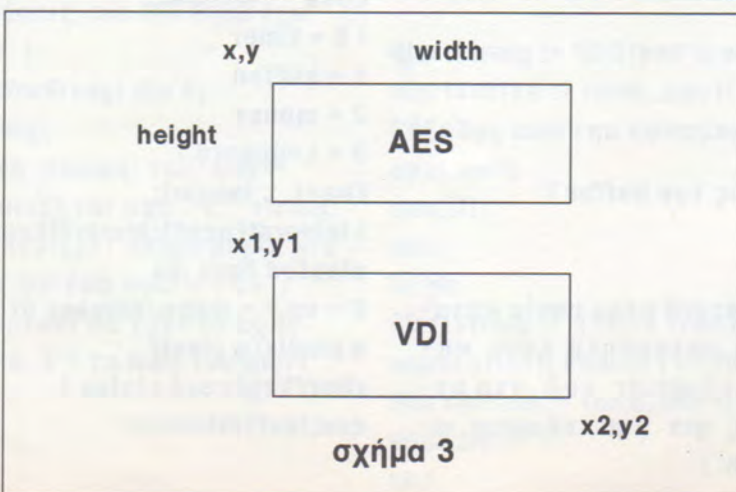
Ενα μέρος των παραπάνω συναρτήσεων δεν έχουν υλοποιηθεί στον ST. Περιέχονται όμως στο πρόγραμμα GDOS .PRG και μετά την τοποθέτησή του στον auto folder γίνονται διαθέσιμες στον προγραμματιστή. Με το GDOS .PRG και το πώς και πού χρησιμοποιείται θα ασχοληθούμε αναλυτικότερα στη συνέχεια.

Προσπέλαση στις συναρτήσεις του VDI έχουμε ύστερα από μια εκτεταμένη κλήση του BDOS, αφού πρώτα δώσουμε αρχικές τιμές στο VDI parameter block [πέντε δείκτες (pointers) σε ισάριθμους πίνακες: contrl, input attributes (intin), input points (ptsin), output attributes (intout), output points (ptsout)]. Για σας που έχετε κάποια οικειότητα με γλώσσα μηχανής, παραθέτω τη σωστή "συνταγή":

```
move.l #contrl, pblock
move.l #pblock, d1 "φόρτωσε" στον d1 τη διεύθυνση του VDI parameter block
move.w #function number, d0 "φόρτωσε" στον d0 τον αριθμό της συνάρτησης του VDI
trap #2 εκτέλεση της εκτεταμένης κλήσης του BDOS
```



σχήμα 2



σχήμα 3

Εμείς οι υπόλοιποι δεν χρειάζεται να ανησυχούμε, μια και οι υλοποιήσεις της Pascal και της C για τον ST έχουν έτοιμες τις συναρτήσεις του VDI και του AES που δημιουργούνται με παρόμοιο τρόπο, όπως θα δούμε παρακάτω.

ii) AES (Application Enviroment Services)

Το AES περιέχει utilities για την κατασκευή του γραφικού interface μιας εφαρμογής. Για παράδειγμα, αντί το πρόγραμμα να ζητά text input (π.χ. "δώσε Ε για έξοδο"), παρουσιάζει γραφικά ένα menu επιλογών και ο χρήστης διαλέγει χρησιμοποιώντας το mouse. Οι συναρτήσεις του ομαδοποιούνται σε libraries:

- Application library: περιέχει συναρτήσεις για initialization μνήμης και δομών δεδομένων, τερματισμό διεργασιών (processes), επικοινωνία με αλλες διεργασίες και καταγραφή/επανάληψη ενεργειών του χρήστη.
- Event Library: συναρτήσεις για τον έλεγχο των ενεργειών του χρήστη (πληκτρολόγιο, mouse, πέρασμα κάποιου χρόνου).
- Menu library: συναρτήσεις για δημιουργία και χειρισμό menu.
- Object library: χειρισμός δεδομένων σε συνδεδεμένες λίστες (linked lists) που περιγράφουν ένα αντικείμενο (Object) π.χ. menu, alert box, dialog box, icon, image.
- Form library: συναρτήσεις που επιτρέπουν στο χρήστη να κατευθύνει τη ροή του προγράμματος, ανταποκρινόμενος σε "μηνύματα" με τη μορφή dialog boxes.
- Graphics library: συναρτήσεις για το χειρισμό rectangular boxes.
- Scrap library: συναρτήσεις που επιτρέπουν την ανταλλαγή δεδομένων μεταξύ εφαρμογών. Τα δεδομένα μεταφέρονται από την πηγή (source) στον clipboard και από τον clipboard στην εφαρμογή που καθορίζει ο χρήστης.

SYSTEM INTERFACE

- File Selector library: περιέχει τη συνάρτηση που καλεί το file selector επιτρέποντας στο χρήστη να επιλέξει κάποιο αρχείο ή να εισάγει το όνομα και το path του αρχείου που θέλει να δημιουργήσει. Σε εκδόσεις του TOS 1.4 ή μεγαλύτερες υπάρχει και μία συνάρτηση που επιτρέπει στον προγραμματιστή να δίνει έναν τίτλο στο file selector, ανάλογα με το τι πρέπει να κάνει ο χρήστης.

- Window library: συναρτήσεις για τη δημιουργία και το χειρισμό παραθύρων.

- Resource library: παρέχει το interface μεταξύ της εφαρμογής και του αρχείου με extension .RSC που περιέχει τα object trees (βλ. Object library).

- Shell library: συναρτήσεις που επιτρέπουν σε μια εφαρμογή να καλέσει κάποιαν άλλη.

Προσπέλαση στις συναρτήσεις του AES έχουμε (όπως στο VDI) ύστερα από μια εκτεταμένη κλήση του BDOS, αφού πρώτα δώσουμε αρχικές τιμές στο AES parameter block [έξι δείκτες σε ισάριθμους πίνακες: control, global, input attributes (int_in), input addresses (addr_in), output attributes (int_out), output addresses (addr_out)]. Η assembly "συνταγή":

```
move.l #control,_c
move.l #_c, d1   "φόρτωσε" στον d1 τη διεύθυνση του AES parameter block
move.w #function number, d0 "φόρτωσε" στον d0 τον αριθμό της συνάρτησης του AES.
trap #2  εκτέλεση της εκτεταμένης κλήσης του BDOS
```

Ας δούμε τώρα μία τυπική ακολουθία κλήσεων για μια εφαρμογή :

- κλήση της appl_init (συνάρτηση της Application library) που επιστρέφει τον κωδικό της εφαρμογής (application ID). Αν ID >= 0 έχουμε επιτυχές initialization, αλλιώς η appl_init επιστρέφει αρνητικό αριθμό.

- δημιουργία ενός εικονικού (virtual) workstation και έρευνα για την ανάλυση της οθόνης. Ο εικονικός workstation σχετίζεται με την οθόνη και οποιαδήποτε αλλαγή των attributes την επηρεάζει άμεσα. Μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα virtual workstation για κάθε παράθυρο που "ανοίγουμε", ώστε τα attributes κάθε παραθύρου να είναι ανεξάρτητα από αυτά του άλλου.

- "φόρτωμα" στη μνήμη του resource file (xxxxxxxx .RSC) κατάλληλου για την παρούσα ανάλυση και τα διαθέσιμα χρώματα.

- εύρεση των διευθύνσεων των resource objects και αποθήκευση στη μνήμη.

- εύρεση της διεύθυνσης του resource menu bar και κλήση της συνάρτησης "εμφάνισε menu".

- εύρεση του μεγέθους του desktop window και σχεδιασμός των icons.

- αναμονή για ενέργεια του χρήστη (πάτημα πλήκτρου ή mouse button, κίνηση mouse, μήνυμα του AES, έλευση ορισμένου χρόνου).

- αναγνώριση επιλογής κάποιου menu item και εκτέλεση αυτού που προβλέπει το πρόγραμμα γι' αυτή την περίπτωση.

- εμφάνιση ενός dialog box και επεξεργασία των δεδομένων που τυχόν άλλαξαν μετά την έξοδο απ' το dialog box.

- περαιτέρω ενέργειες του χρήστη και επεξεργασία τους...

Κάτι που πρέπει να προσεχτεί ιδιαίτερα είναι η διαφορά μεταξύ των συστημάτων συντεταγμένων του AES και του VDI (βλ. σχ.3).

Αρκετά όμως με τα θεωρητικά. Το πρόγραμμα που ακολουθεί χρησιμοποιεί δύο συναρτήσεις (appl_trecord και appl_tplay) της Application library, για να καταγράψει και να επαναλάβει ενέργειες του χρήστη.

Η συνάρτηση Appl_trecord παίρνει σαν ορίσματα τον αριθμό των ενεργειών που θέλουμε να καταγράψουμε και μια διεύθυνση στη μνήμη, για να αποθηκεύσει τις ενέργειες, ενώ επιστρέφει τον αριθμό των ενεργειών που καταγράφτηκαν.

Η συνάρτηση Appl_tplay παίρνει σαν ορίσματα τον αριθμό των ενεργειών που θέλουμε να επαναλάβουμε, την ταχύτητα επανάληψης (1-1000) και τη διεύθυνση στη μνήμη που είναι αποθηκευμένες οι ενέργειες.

Το πρόγραμμα είναι γραμμένο σε HighSpeed Pascal ver 1. 13. Εάν δοκιμάσετε τη μεταφορά σε μια άλλη γλώσσα, κοιτάξτε πρώτα το manual για τυχόν μικροδιαφορές στα ορίσματα των συναρτήσεων.

Εδώ τελειώνουμε γι' αυτό το μήνα. Στο επόμενο άρθρο - Pixel επιτρέποντος - θα ασχοληθούμε διεξοδικά με τις συναρτήσεις της Window library.

```
program Record_Replay;

uses
GemAes;

const
BufferSize = 1000;{ το μέγεθος του buffer }

type
{ ο BufferRecord είναι ένας record στον οποίο καταγράφεται μια ενέργεια. Στη μεταβλητή Code καταγράφεται το είδος της ενέργειας ενώ στη μεταβλητή Event πληροφορίες για την ενέργεια, ανάλογα με την τιμή της Code. }
BufferRecord   = record
Code  : integer;
{ 0 = timer
1 = button
2 = mouse
3 = keyboard }
Event  : longint;
{ loword(Event)/hiword(Event)
elapsed time ms
0 = up,1 = down/number of clicks
x pixels/y pixels
char/keyboard status }
end;{BufferRecord}
```

SYSTEM INTERFACE

```
BufferArray = array [1..BufferSize] of BufferRecord;

var
MaxRecordings   ,{ ο μεγαλύτερος αριθμός γεγονότων που μπορούν να καταγραφούν για μια τιμή του buffersize }
ActionsRecorded ,{ ο αριθμός γεγονότων που καταγράφηκαν }
ReplaySpeed     ,{ η ταχύτητα για το replay }
AesHandle       ,{ ο application ID }
AlertButton     : integer;{ ο αριθμός του button που επέλεξε ο χρήστης }
CountString     ,
AlertString     : string;{ string για το κείμενο του alert box }

Buffer          : BufferArray;{ ο Buffer στον οποίο καταγράφονται οι ενέργειες του χρήστη }

begin
{ η συνάρτηση appl_init επιστρέφει τον application ID }
AesHandle := appl_init;
{ εάν ο application ID είναι θετικός συνεχίζουμε αλλιώς ... }
if AesHandle >= 0 then
begin
{ ο μέγιστος αριθμός καταγράψιμων ενεργειών. Το 6 είναι το μέγεθος(sizeof(Code)+sizeof(Event)) του BufferRecord. Σε άλλες εκδόσεις του TOS (εγώ έχω την 1.2) μπορεί να διαφέρει. }
MaxRecordings := sizeof(BufferArray) div 6;
str(MaxRecordings,CountString);
{ δίνουμε στο AlertString τη μορφή του alert box. Το AlertString αντιμετωπίζεται σαν "C" string, ένα string δηλαδή που δεν περιέχει πληροφορία για το μήκος του και τελειώνει με ένα null( = #00 ) χαρακτήρα. Το AlertString πρέπει να έχει το εξής format : '[a][b][c]' όπου : a = 0..3 = το icon του alert box
0 = no icon
1 = '!' icon
2 = '?' icon
3 = 'STOP' icon
b = το κείμενο του alert box
c = τα buttons του alert box( μέχρι τρία )
'Οταν το κείμενο είναι πάνω από μια γραμμή χωρίζεται με το χαρακτήρα '|' }
AlertString := '[0]['+CountString+' Recordings can be made |'
+ 'with this buffer size.|Start moving your mouse!][Ok ]'+#00;

{ η συνάρτηση της Form library, form_alert παίρνει σαν ορίσματα τον αριθμό του default button και τη διεύθυνση του AlertString και επιστρέφει τον αριθμό του button που επέλεξε ο χρήστης }
AlertButton := form_alert(1,AlertString[1]);
ActionsRecorded:=
appl_trecord(Buffer,MaxRecordings);
AlertString := '[0][Replay Speed ? ][ Slow | Normal | Fast ]'+#00; AlertButton :=
form_alert(2,AlertString[1]);{ default button το Normal }
case AlertButton of
1 : ReplaySpeed := 5;{slow}
2 : ReplaySpeed := 100;{normal}
3 : ReplaySpeed := 5000;{fast}
end;{case}

appl_tplay(Buffer,ActionsRecorded,ReplaySpeed);

AlertString := '[0][That''s all folks ][ Exit ]'+#00;
AlertButton := form_alert(1,AlertString[1]);
{ έξοδος από την εφαρμογή }
appl_exit;
end{if}
else
begin
AlertString := '[3][No free handles for this application][ Cancel ]'+#00;
AlertButton := form_alert(1,AlertString[1]);
end;{else}
end.
```

PROGRAMMING

AMIGA

SORTING

Αυτό το μήνα σας παρουσιάζουμε από τη στήλη Programming μία ρουτίνα, η οποία μπορεί να σας φανεί πολύ χρήσιμη, αν κάποια στιγμή αποφασίσετε να φτιάξετε ένα διευθυνσιογράφο ή κάτι παρεμφερές. Είναι μια ρουτίνα ταξινόμησης (Sorting).

Για πρωτοτυπία δεν σας παρουσιάζουμε μία από τις γνωστές ρουτίνες (Quicksort κ.λπ.), αλλά μία διαφορετική ρουτίνα με πλεονεκτήματα... αλλά και μειονεκτήματα (ας μην είμαστε υπερβολικοί). Όπως μπορείτε να δείτε, η ρουτίνα μας είναι πολύ απλή στη δομή της, οπότε μπορεί εύκολα να τροποποιηθεί για τις ανάγκες σας. Ένα δεύτερο πλεονέκτημα είναι ότι δεν χρειάζεται να ανακατανεμηθούν τα strings προς ταξινόμηση (αν και γίνεται αυτό στη ρουτίνα που υπάρχει στο παρακάτω Listing), μια και μας δίνει τη θέση κάθε στοιχείου στην αριθμητική array c%(). Σε ορισμένες περιπτώσεις μπορεί να δώσει και ικανοποιητικά αποτελέσματα ταχύτητας, όπως και οικονομία μνήμης (αν δεν χρησιμοποιηθεί ο πίνακας αντιγραφής e$()). Τα strings προς σύγκριση βρίσκονται στην b$() και εδώ διαβάζονται από τα Data του προγράμματος, το οποίο φυσικά θα μετατρέψετε για τη δική σας χρήση.

Η σύγκριση των strings γίνεται, αφού μετατραπούν σε κεφαλαία όλα τους τα γράμματα με την UCASE$ (γιατί άλλο το a και άλλο A). Αν δύο strings είναι ίσα (ολόιδια δηλαδή), τότε στη c%() που καθορίζει τη θέση τους, θα έχουν τον ίδιο αριθμό. Στο τέλος γίνεται και ένα πέρασμα των δεδομένων με τη σωστή (ταξινομημένη) διάταξη στην e$() από όπου βλέπουμε και τα αποτελέσματα στην οθόνη.

```
REM ******************************
REM **   Sorting Algorythm     **
REM **    for PIXEL 87        **
REM **  by George Kakaletris  **
REM ******************************
dim b$(100)
DIM c%(100)
DIM e$(100)
REM *** reading data ***
a$="":t%=1
READ a$
WHILE a$<>"END"
b$(t%)=a$
t%=t%+1
READ a$
WEND
total%=t%-1
REM *** calculating positions ***
FOR t%=1 TO total%
c%(t%)=0
d$=b$(t%)
FOR i%=1 TO total%
IF (b$(i%)<>"")AND(t%<>i%) THEN
IF UCASE$(d$)>UCASE$(b$(i%)) THEN c%(t%)=c%(t%)+1
END IF
NEXT
NEXT
REM *** Preparing Final Array ***
FOR t%=1 TO total%:e$(t%)="":NEXT
FOR t%=1 TO total%
ps%=c%(t%)
WHILE e$(ps%)<>""
ps%=ps%+1
WEND
e$(ps%)=b$(t%)
NEXT

FOR t%=1 TO total%
PRINT e$(t%)
NEXT

DATA "Kakaletris", "Atari", "Citroen", "Mercedes",
"Pixel", "Apple", "Painters"
DATA "Amiga", "Opel", "Commodore", "MS-DOS",
"IBM", "Droids", "Books", "PC", "Applications"
DATA "Main", "Computers", "Mini", "Maximum",
"Lotto", "ProPo", "IBM"
DATA "Kakaletris", "Atari", "Citroen", "Mercedes",
"Pixel", "A pple", "Painters"
DATA "Amiga", "Opel", "Commodore", "MS-DOS",
"IBM", "Droids", "Books", "PC", "Applications"
DATA "Main", "Computers", "Mini", "Maximum",
"Lotto", "ProPo", "IBM"
DATA "END"
```

PROGRAMMING

AMIGA

RAM TO DATA

Γράφοντας ένα πρόγραμμα, έχει τύχει πολλές φορές να χρειαστεί να επιστρατευτούν πολλές μαγικές ικανότητες του προγραμματιστή. Δεν είναι λίγες οι φορές, που ακόμα και ο ίδιος ο προγραμματιστής δεν ξέρει πώς είναι δυνατόν να λειτουργεί το πρόγραμμα που μόλις τελείωσε.

Ένα από τα μεγαλύτερα προβλήματα, αλλά και από τα πιο χρονοβόρα είναι και η μετατροπή μιας περιοχής μνήμης σε DATA. Χρησιμότατη εργασία, σε πολλές περιπτώσεις: από debugging, μέχρι κωδικοποίηση.

Ένα πρόγραμμα που θα σας σώσει από την κοπιαστική δουλειά της μετατροπής μιας περιοχής μνήμης σε DATA είναι το ακόλουθο. Είναι γραμμένο σε basic, άρα πολύ εύχρηστο. Εννοείται πως θα πρέπει να προσέξετε αρκετά κατά τη διάρκεια της πληκτρολόγησης, γιατί ακόμα και το παραμικρό λάθος στα data θα σημαίνει κακή λειτουργία του προγράμματος. Κάτι που θα πρέπει να προσέξετε πάρα πολύ είναι και να μην ξεχνάτε, κάθε φορά που το φορτώνετε, να δίνετε DOKE 757, 1024.

Για να το ενεργοποιήσετε δώστε !SA, EA, LN, ST, όπου SA είναι η αρχική και EA η τελική διεύθυνση της περιοχής μνήμης που θέλουμε να μετατρέψουμε σε DATA. Το LN είναι ο αριθμός της πρώτης γραμμής DATA και το ST το βήμα. Δεν έχει καμία σημασία αν έχετε κάποιο πρόγραμμα BASIC στη μνήμη, γιατί οι γραμμές DATA θα δημιουργηθούν στο τέλος αυτού του προγράμματος.

Για να διατηρηθεί το μέγεθος του προγράμματος όσο γίνεται μικρότερο, δεν έχουν περιληφθεί μερικές ρουτίνες ελέγχου. Έτσι, αν έχετε ήδη ένα πρόγραμμα στη μνήμη, προσέχετε ώστε ο αρχικός αριθμός γραμμής των DATA να είναι μεγαλύτερος από τον τελευταίο του προγράμματός σας. Επίσης, έχετε υπόψη ότι το μέγεθος της μνήμης που καταλαμβάνουν τα DATA θα είναι παραπάνω του τριπλασίου της μνήμης που θα μετατρέψουμε σε DATA.

Ελπίζουμε να σας χρησιμεύσει στις προγραμματιστικές σας δραστηριότητες. Καλή πληκτρολόγηση!!!

```
6 CLS: FORX=#400TO#4D9: READA$:POKEX,VAL ("#"+A$):NEXT 7 PRINT@3,14;"START RECORDING,
THEN PRESS ANY KEY";: GETA$ 8 CSAVE"DATA MAKER",A#400,E#4DA
9 END
10 DATA 20, CF, 04, 85, 00, 84, 01, 20, CF, 04, 85, 02, 84, 03, 20, CF, 04, 85, 04, 84, 05, 20, C8
20 DATA D8, 86, 06, 38, A5, 9C, E9, 02, 85, 9C, A5, 9D, E9, 00, 87, 9D, A0, 00, A9, FF, 91, 9C, C 8
30 DATA91, 9C, C8, A5, 04, 91, 9C, C8, A5, 05, 91, 9C, C8, A9, 91, 91, 9C, C8, 84, 07, A2, 17, 8A
40 DATA 48, A9, 00, AA, A8, B1, 00, 20, 93, D9, A4, 07, AD, 00, 01, 91, 9C, C8, AD, 01, 01, 91, 9 C
50 DATA C8, A9, 2C, 91, 9C, C8, 84, 07, 18, A5, 00, 69, 01, 85, 00, 90, 02, E6, 01, A5, 00, C5, 0 2
60 DATA D0, 06, A5, 01, C5, 03, F0, 33, 68, AA, CA, D0, C4, A9, 00, A4, 07, 88, 91, 9C, C8, 18, 9 8
70 DATA 65, 9C, 85, 9C, A5, 9D, 69, 00, 85, 9D, 18, A5, 06, 65, 04, 85, 04, A5, 05, 69, 00, 85, 0 5
80 DATA C9, FA, B0, 03, 4C, 27, 04, 48, A9, 00, A8, F0, 08, A9, 00, A4, 07, 88, 91, 9C, C8, 91, 9 C
90 DATA C8, 91, 9C, C8, 18, 98, 65, 9C, 85, 9C, A5, 9D, 69, 00, 85, 9D, 68, 20, 5F, C5, 4C, 0F, C 7
100 DATA 20, 53, E8, 20, 65, D0, A5, 33, A4, 34, 60.
```

PROGRAMMING

ATARI ST

MINI PICTURE VIEWER

του Ηλία Μανεσιώτη

Το πρόγραμμα που ακολουθεί γραμμένο στη HighSpeed Pascal ver 1.13 αποτελεί υλοποίηση ενός mini picture viewer. Συγκεκριμένα, σας επιτρέπει να δείτε εικόνες του Degas Elite και του Neochrome, στην κατάλληλη ανάλυση φυσικά.

Απαραίτητες εξηγήσεις:

Η μνήμη οθόνης του ST έχει σταθερό μέγεθος 32 K, αλλά δεν βρίσκεται σε συγκεκριμένη θέση στην κύρια μνήμη. Πριν κάνουμε οτιδήποτε που να αφορά την οθόνη, πρέπει να βρούμε τη διεύθυνση από την οποία αρχίζει η μνήμη οθόνης. Το XBIOS (Extended BIOS) περιέχει δυο συναρτήσεις γι' αυτό το σκοπό: την _physbase και την _logbase. Η _physbase επιστρέφει τη διεύθυνση της "φυσικής" (physical) οθόνης, αυτής δηλαδή που βλέπουμε, ενώ η _logbase τη διεύθυνση της "λογικής" (logical) οθόνης. Το παρακάτω πρόγραμμα βρίσκει στο αρχείο του Degas ή του Neochrome τις πληροφορίες οθόνης και χρησιμοποιεί τη συνάρτηση του XBIOS _setScreen, για να δείξει την εικόνα.

Το format μιας εικόνας του Degas είναι:

2 bytes ανάλυση (0 = low res, 1 = medium res, 3 = high res)
32 bytes δεδομένα παλέτας
32000 bytes δεδομένα εικόνας
32 bytes πληροφορίες
για colour cycling (αγνοούνται από το πρόγραμμα)

Το format μιας εικόνας του Neochrome είναι:

2 bytes flag(πάντα 0)(Dummy στο πρόγραμμα)
2 bytes ανάλυση (0 = low res, 1 = medium res, 3 = high res)
32 bytes δεδομένα παλέτας
92 bytes πληροφορίες animation (DummyArray στο πρόγραμμα)
32000 bytes δεδομένα εικόνας

```
program LoadPic;

uses
GemAES,
Bios;
type
Screen = packed array[0..7999] of longint; ScreenPtr
= ^Screen;
PaletteArray  = array[0..15] of integer;

PictureType   = (DEGAS,NEO);
PictureRecord = Record
Resolution    : integer;
Palette       : ^PaletteArray; PictureElements : ScreenPtr;
end;{PictureRecord}

var
Counter       : longint;

FileName      ,
AlertString   : string;
AlertButton   : integer;

PicType          : PictureType;
PictureFile      : file ;
Picture          : PictureRecord;

CurrentResolution  : integer;
Phys             ,
Log              : pointer;

TimeCounter        : word;

function GetFile(PicType : PictureType) : string;

var
Path       : string;
Name       : string[13];
ButtonCode : integer;
Extension  : string[5];

begin
```

```
case PicType of
DEGAS : begin
case CurrentResolution of
0 : Extension := 'PI1';
1 : Extension := 'PI2';
2 : Extension := 'PI3';
end;{case}
end;{DEGAS}
NEO   : Extension := 'NEO';
end;{case}

if TimeCounter = 0 then
Path := '\*.'+Extension+#0
else
Path := Path+'*.'+Extension+#0;

Name := ''#0;
fsel_input(Path[1],Name[1],ButtonCode);
i
f ButtonCode = 1 then
begin
Path[0] := #255;
Path[0] := chr(Pos(#0, Path)-1);
while Path[ length(Path) ] <> '\' DO
delete(Path, length(Path),1);
Name[0] := #255;
Name[0] := chr(Pos(#0, Name)-1);
if Name = '' then
GetFile := ''
else
GetFile := Path+Name;
end{if}
else
GetFile := 'None Selected';
inc(TimeCounter);
end;{GetFile}

function AdjustScreen : ScreenPtr;
```

PROGRAMMING

```
var
Screen : ScreenPtr;

begin
new(Screen);
Screen := Ptr(Ord(Screen)+(256-(Ord(Screen) MOD 256)));
AdjustScreen := Screen;
end; { AdjustScreen }

procedure SelectPicture;

begin
AlertString := '[0][What Picture ?][ DEGAS | NEO ]'+#0;
AlertButton := form_alert(1,AlertString[1]);
case AlertButton of
1   : begin
PicType  := DEGAS;
FileName := GetFile(DEGAS);
end;{1}
2   : begin
PicType  :=NEO;
FileName := GetFile(NEO);
end;{2}
end;{case}
end;{SelectPicture}

procedure ReadPicture(PicType:PictureType);

var
Dummy        : integer;
DummyArray   : array[0..45] of integer;

begin
reset(PictureFile,Filename);

with Picture do
begin
case PicType of
DEGAS : begin
blockread(PictureFile,Resolution,sizeof(Resolution));
new(Palette);
PictureElements := AdjustScreen;
blockread(PictureFile,Palette^,sizeof(Palette^));
blockread(PictureFile,PictureElements^,
sizeof(PictureElements^));
end;{DEGAS}
NEO   : begin
blockread(PictureFile,Dummy,sizeof(Dummy));
blockread(PictureFile,Resolution,sizeof(Resolution));
new(Palette);
PictureElements := AdjustScreen;
blockread(PictureFile,Palette^,sizeof(Palette^));
blockread(PictureFile,DummyArray,sizeof(DummyArray));
blockread(PictureFile,PictureElements^,
sizeof(PictureElements^));
end;{NEO}
end;{case}
end;{with Picture}
close(PictureFile);
end;{ReadPicture}

{main program}
begin
TimeCounter := 0;
Counter := appl_init;
if Counter< 0 then
exit;

Phys := Physbase;
Log  := Logbase;

CurrentResolution := GetRez;
```

```
SelectPicture;

while (FileName <> '') and (FileName <> 'None Selected') do
begin
ReadPicture(PicType);
with Picture do
begin
if CurrentResolution = Resolution then
begin
SetScreen(-1,PictureElements,Log);
SetPalette(Palette);
end{if}
else
begin
AlertString:='[3][This is not the right |resolution for this|'+
'picture][ Cancel ]'+#0;
Counter:=form_alert(1,AlertString[1]);
exit;
end;{else}

{waits for an Enter}
repeat
until readkey = #13;

dispose(Palette);
dispose(PictureElements);


SetScreen(-1,Phys,Log);
SelectPicture;
SetScreen(-1,Phys,Log);
end;{with Picture}
end{while};
appl_exit;
end.
```

COMPUTERS

AMIGA 500, αχρησιμοποίητη + παιχνίδια + εφαρμογές 95.000 δρχ.!!! Επίσης, έγχρωμο monitor 1084 μόνο 60.000 δρχ. και μνήμη 0,5 Megabyte 15.000!!! Σπύρος, τηλ.: 6394946.

AMIGA 500 + έγχρωμο monitor 1084 + επέκταση 512 Κ, με ρολόι + sampler + προγράμματα 150.000 δρχ. Τηλ.: 6427628, Άκης.

Η I.C.B. ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ DISK DRIVE AMIGA COMP. 17.000 ΔΡΧ. ΜΝΗΜΕΣ 512 Κ 9.000 ΔΡΧ. 2 MB 34.000 ΔΡΧ. AMIGA PLUS, A500, ATARI STE & STi 16 MHz. AMSTRAD PC200 - COLOR 89.000 ΔΡΧ. ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ/ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ. ΤΗΛ.: 6380411 - 6399738 (FAX).

Amiga 1 MB + 2ο Drive + Μονόχρωμο monitor PHILIPS + 100 ΔΙΣΚΕΤΕΣ με προγράμματα + Joystick + βιβλία 130.000 δρχ. Τηλ.: 8612083, Κώστας.

AMIGA 500 + monitor 1084 + Drive + Μνήμη + Έγχρωμος Printer + Joystick + Βιβλία + 80 Disks + Extra. Τιμή συζητήσιμη, Ηλίας, Τηλ.: 6820541, 6853871 (απογεύματα).

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! AMIGA 500 με IBM RAM, ρολόι, 1084 έγχρωμο monitor, joystick, πολλά games, ΑΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΤΗ. Τιμή ΕΚΠΛΗΞΗ! Τηλ.: 9818925.



Λόγω αναχώρησης, πωλείται από ιδιώτη ένα SET AMIGA αποτελούμενο από:
Computer (68010)
HD 20 MB
3 MB μνήμη
Έγχρωμο monitor
Extra drive 3,5"
Ψηφιοποιητής εικόνας Frame Graber
Έγχρωμος εκτυπωτής XEROX 4020.
Τιμές πολύ καλές, πληρωμή μετρητοίς. Τηλέφωνο επικοινωνίας 7710611 (ώρες 10 - 2 πρωί, 6 - 8 απόγευμα).

Προσοχή!!! Πωλείται AMSTRAD 6128, αμεταχείριστο + πράσινη οθόνη + Games + εφαρμογές + εκπαιδευτικά, μόνο 49.000!!! Άριστη κατάσταση, τηλ.: 6394946.

Πωλείται AMSTRAD 6128 + έγχρωμη οθόνη + Games + Εφαρμογές + Οδηγίες + Άριστη κατάσταση, μόνο 69.000 δρχ. (Μπορεί να σταλεί επαρχία.) Σπύρος, τηλ.: 6380435.

Πωλείται Amstrad 6128 έγχρωμος + Φίλτρο + Δισκετοθήκη + 150 παιχνίδια σε τιμή ευκαιρίας. Επίσης Sega mega drive. Τηλ.: 9516022 (2:30 - 4:30 μ.μ.).

Πωλείται AMSTRAD 6128 με έγχρωμη οθόνη, πολλά games, καλώδιο σύνδεσης με κασετόφωνο μόνο 70.000 δρχ. Τηλ.: 5912834, Γιάννης.

ΑΠΙΣΤΕΥΤΟ! AMSTRAD 6128, πράσινος, 40 δισκέτες πάνω από 80 games, utilities, αντιγραφικά, βιβλία, περιοδικά, Joystick, ΜΟΝΟ 50.000 δρχ. Τηλ.: 2512848, Κώστας.

AMSTRAD 6128, έγχρωμος στο κουτί του + πολλά έξτρα, μόνο 85.000 δρχ. ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ με 24 δισκέτες 14.000 δρχ. Όλα μαζί ΜΟΝΟ???????? Πληρ.: 2917493.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος + 32 δισκέτες + βιβλία, σε άριστη κατάσταση μόνο 65.000 δρχ. Τηλ.: 9756411, Γιάννης (7 - 9 μ.μ.).

AMSTRAD 1640 20 MB HARD DISK, MOUSE, PRINTER STAR, ΛΙΓΟ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ. ΦΙΛΤΡΟ POLAROID, GAME CARD, GAMES, ΔΙΣΚΕΤΕΣ, ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ, ADAPTOR ΓΙΑ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ TV, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, UTILITIES, ΚΑΛΥΜΜΑ, PC MANUALS ΟΛΑ 200.000 ΔΡΧ. ΕΥΚΟΛΙΕΣ. ΤΗΛ.: 9293418 ΠΡΩΙ, 9016684 ΑΠΟΓΕΥΜΑ, ΒΑΓΓΕΛΗΣ.

Amiga 500 αχρησιμοποίητη+ Επέκταση μνήμης + εγχρωμο monitor+ παιχνίδια, μόνο 150.000δρχ. Γιώργος 2615278 (βραδυνές ώρες).

Πωλείται IBM φορητός PC με έγχρωμη οθόνη CGA DOS 3.30 + προγράμματα + παιχνίδια + βιβλία. Τηλ.: (061) 424839, Χρήστος.

Πωλείται Olivetti PC, επεξεργαστής V30, πράσινη οθόνη, φίλτρο, Drive 720 KB 3,5" + 10 παιχνίδια, τηλ.: 7017327, Χάρης.

Vegas 386sx - 16 με 1 MB RAM 50 MB SCSI δίσκο 5,25"/3,5" drives vga + vga color monitor μαζί με 200 δισκέτες 350.000 δρχ. GAME GEAR με 1 παιχνίδι 40.000 δρχ. Τηλ.: 9525660, Νίκος.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ IBM συμβατός, SAMSUNG 386 SX στα 16 MHz με 2 MB RAM και δύο floppy drives 1,2 (5,25") και 1,44 (3,5"). VGA κάρτα γραφικών και VGA έγχρωμη οθόνη. Όλα αυτά και σκληρός δίσκος 106 MB στην τιμή των 450.000 δρχ. (συζητήσιμη). Τηλεφωνήστε στο 2519493 (απογευματινές ώρες) και ζητήστε τον Νίκο.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PC Compatible υπολογιστής, με 40 MB σκληρό δίσκο, 2 παράλληλες θύρες, δύο σειριακές, ένα floppy 5,25 ιντσών, game port, μαθηματικό συνεπεξεργαστή 8087 - 1 και microsoft compatible ποντίκι. Η RAM είναι 640 KB, η κάρτα και η οθόνη Hercules και ο σκληρός δίσκος συνοδεύεται από ένα ειδικό utility (stacker) που διπλασιάζει τη χωρητικότητά του (τον φθάνει στα 80 KB). Πλούσιο Software σε παιχνίδια και εφαρμογές. Τηλ.: 9239646, Βασίλης.

ATARI 520 STFM αμεταχείριστο + παιχνίδια + εφαρμογές μόνο 75.000!!! δρχ. Επίσης, έγχρωμη οθόνη για ATARI μόνο 60.000!!! Τηλ.: 6380435, Σπύρος.

Πωλείται COMMODORE 64 + κασετόφωνο + παιχνίδια μόνο 33.000!!! Επίσης, DISK DRIVE 1541 + δισκέτες 33.000 και Final Cartridge 3 μόνο 9.000!!! δρχ. Άριστη κατάσταση, Σπύρος, τηλ.: 6394946.

SOFTWARE

***AMIGA CONCERTED CLUB ***
ΑΝ ΘΕΛΕΙΣ:
1. Τα πιο ΕΚΛΕΚΤΑ GAMES στις ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ τιμές.
2. Ό,τι ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ παραλαμβάνεται.
3. Κάθε είδος ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟ.

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΕ ΤΩΡΑ στο Γιώργο στο (01) 9217984. ΘΑ ΕΚΠΛΑΓΕΙΣ με τις ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ και τα ΔΩΡΑ μας.
* ΕΙΜΑΣΤΕ ΟΙ ΜΟΝΟΙ που αντιγράφουμε με ΝΑΜΕ δισκέτες σε τόσο ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ *
ΤΟ * A.C.C.* ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ:
1. ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΠΟΙΟΤΗΤΑ
2. ΤΑΧΥΤΗΤΑ εξυπηρέτησης.
3. ΠΑΜΦΘΗΝΕΣ συνδρομές.
4. ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ σ' όλη την Ελλάδα και ΚΑΤΑΛΟΓΟ ΔΩΡΕΑΝ.

Παναγόπουλος Γιώργος, Μεϊντάνη 25, 117 41.



COPY SOFT, ΑΝΤΙΓΡΑΦΕΣ GAMES. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΑΠΟ HARDWARE ΚΑΙ SOFTWARE. ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΓΙΑ ΤΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΟΥ ΜΗΝΑ. ΚΩΣΤΑΣ ΚΑΡΡΑΣ, ΟΜΗΡΟΥ 12, ΚΑΙΣΑΡΙΑΝΗ, ΤΗΛ.: 7247244, 7248934.

AMIGA Games στην ΚΗΦΙΣΙΑ
Τηλεφωνήστε στο Γιώργο από 9:00 π.μ. μέχρι 5:00 μ.μ. στα 8070481 - 8070490, παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Γιώργος Μαραβελάκης, Ανθέων 14, Κηφισιά.

AMIGA! Ψάχνετε για τα τελευταία GAMES-UTILITIES; Τότε τηλεφωνήστε στο 9849904. Σε μας θα βρείτε ό,τι καινούριο κυκλοφορεί. Τώρα PROGRAM + DISK 250! Σπύρος Μαλακάσης, Ίριδος 7, 175 61 Π. Φάληρο.

AMIGA - HARRIS SOFTWARE, HARDWARE!!!
1) ΝΕΟΙ τίτλοι, ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ Games, πολλές ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ!!
2) ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ, ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ, ΕΓΓΥΗΜΕΝΕΣ αντιγραφές, ΦΙΛΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ!!
3) ΠΑΜΦΘΗΝΕΣ συνδρομές!!
4) ΧΙΛΙΑΔΕΣ δώρα στους συνδρομητές!!
5) ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος!!
6) Καθημερινές ΠΑΡΑΔΟΣΕΙΣ!!
7) ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ στην επαρχία!!
8) Μνήμες 0,5 MB ΜΟΝΟ 11.500 ΔΡΧ., Joysticks, Φίλτρα κ.λπ.!! Χάρης Συρίγος, Λένορμαν 152, Αθήνα, τηλ.: 5144589 (10:00 π.μ. - 9:00 μ.μ.)

THESSALONIKI AMIGA CLUB
Τεράστια συλλογή προγραμμάτων - συνεχής ενημέρωση - μεγάλες προσφορές. ΔΩΡΕΑΝ SPD δισκέτες με αγορά 20 και άνω.
Τηλεφωνήστε τώρα στο Γιάννη (031) 543269. Καραγεώργος Γιάννης, Μακρυγιάννη 12, Θεσσαλονίκη.

*****AMIGA SOFTWARE - HARDWARE*****
ΠΟΙΟΤΗΤΑ - ΤΑΧΥΤΗΤΑ - ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ + ΤΙΜΕΣ
1. Ταχυδρομική παραλαβή ΔΩΡΕΑΝ εντός 3 ημερών.
2. Παράδοση στο σπίτι χωρίς οικονομική επιβάρυνση.
3. ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος 3.500 ΔΙΣΚΕΤΩΝ.
4. 1ο ΔΩΡΟ 1 JOYSTICK
5. 2ο ΔΩΡΟ 1 ΦΙΛΤΡΟ.ΠΑΣΧΑΛΙΝΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ.

1. Expansion memory 2 MEG ΜΟΝΟ 23.000!!!!
2. Expansion memory 512 K ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ!!!!
3. Joystick TOMAHAWK ΜΟΝΟ 4.700!!!!
4. SAMPLER + MIDI 13.000!!!
5. **AMIGA 500 ΜΟΝΟ 100.000!!!!
6. **AMIGA 500 PLUS 115.000!!!!
7. MONITOR ΕΓΧΡΩΜΟ PHILIPS ΜΟΝΟ 47.500!!!!
8. ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΔΙΝΕΤΑΙ ΕΝΑΣ ΧΡΟΝΟΣ ΕΓΓΥΗΣΗ.
9. ΚΑΙ ΚΑΛΕΣ ΓΙΟΡΤΕΣ.

Κώστας Σινανάς, Δαβάκη 58, Περιστέρι, τηλ.: 5914815.

AMIGA + PC GAMES τεράστια συλλογή GAMESDISK 200 δρχ., αντικαταβολές παντού, δισκέτες no name 120, εγγυημένο φόρτωμα, τηλεφωνήστε τώρα στο 5822659. ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΙΩΑΝΝΗΣ, ΚΥΠΡΟΥ 11, ΧΑΪΔΑΡΙ.

AMIGA TWINS. Διαλέξτε από μια τεράστια συλλογή GAMES, 250 DISKGAMES. Επίσης συνδρομές. Σταύρος, τηλ.: 8946045, Γλυφάδα, Χρήστος, τηλ.: 8955677, Βούλα.

Ασπασία Μαλανδράκη, Ρήγα Φεραίου 15, Γλυφάδα.

DELIJOHN AMIGA CLUB
Αν θέλετε ποιότητα, εξυπηρέτηση, παράδοση σε λίγες ώρες, δώρα, δωρεάν ταχυδρομικά, ποικιλία, τότε καλέστε το 5236698 και ζητήστε το Γιάννη. Δεληγιάννης Γιάννης, Γερακίου 30, Κολωνός.

AMIGA GAMES
Όλα τα καινούρια σε τιμές φανταστικές. Προσφορές - Αντικαταβολές - Συνδρομές. MEMBER OF IDEAL AMIGA CLUB. Τηλ.: (01) 8950551, Σταμπούλογλου Σάββας, Μιλτιάδου 26.

ΓΙΑ AMIGA 500 οι GIH προσφέρουν ποικιλία, βοήθεια, εξυπηρέτηση, disk + game = 300 δρχ. Μηνιαία συνδρομή 100 = 25.000 δρχ. Για παραγγελία ΒΟΡΕΙΩΝ ΠΡΟΑΣΤΙΩΝ 20 δισκετών και άνω παράδοση κατ' οίκον. Τηλ.: 8010287 - 8140545, Κώστας Κοϊντόσης, Ν. Πλαστήρα 7, Ν. Ερυθραία 146 71.

Όσοι επικοινώσησαν μαζί μας, σίγουρα δεν βγήκαν χαμένοι. Ποιότητα - Άμεση εξυπηρέτηση και για ΕΠΑΡΧΙΑ - ΔΩΡΑ - Ολοκληρωμένος κατάλογος. Γιατί τα πολλά λόγια είναι...
ΣΕΡΑΤΖΙΩΤΗΣ ΛΑΜΠΡΟΣ, ΤΗΛ.: 9592020, ΔΑΒΑΚΗ 50.

AMIGA SOFTWARE, THE BEST GAME FOR THE BEST TEAM. Διαλέξτε από την τεράστια συλλογή μας (2.500 disks). Έχουμε ό,τι ζητήσετε. GAMES - PROGRAM - UTILITIES - MANUAL. Program + disk = 300 δρχ., 10 disks = 2.800 δρχ., 20 disks = 5.100 δρχ., 50 disks = 10.000 δρχ. Τηλ.: 9416730 - 9411452, PIRATES TEAM, Ελλήνων Προσκόπων 2, Καλλιθέα.

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ! Για AMIGA ό,τι πιο καινούριο. GAME + DISK 300 δρχ. Και αντικαταβολές. Χάρης (031) 310782, Αλέξανδρος (031) 412839. Χάρης Κουφίδης, 25η Μαρτίου 80, Θεσσαλονίκη, Αλέξανδρος Μανωλάκης, Θεμ. Σοφούλη 34, Θεσ/νίκη.

THE IDEAL AMIGA CLUB AND GEOSOFT PRESENTS: SUPER πασχαλινές προσφορές για όλους εσάς τους φανατικούς AMIGA - GAMERS. Όλα σε δισκέτες MAXELL. Συνδρομές - Αντικαταβολές. Τηλ.: (01) 8959340, Λουΐζος Γιώργος, Κονδύλη 5.

Amiga - Lotto:
Επαναστατικό πρόγραμμα Lotto ανάπτυξης συστημάτων Lotto και στατιστικής μελέτης αποτελεσμάτων Lotto, για Amiga. Εκτύπωση σε οθόνη ή δελτία Lotto.
Διάθεση Ektor Lotto. Τηλ. 8618368 - 8612475.
Εκτορας Καψούλης. Ουίλλιαμ Κίνγκ 21

Amiga Software. Games, utilities στην πολύ καλή τιμή των 250 ΔΡΧ. GAME + DISK , Ανδρέας Κουτούπης, Βούλγαρη 90, Πειραιάς, τηλ.: (01) 4178823.

AMIGA FALCON CLUB. Όλα τα προγράμματα για Amiga. Τώρα άμεση παράδοση για Αθήνα. Στέλνουμε παντού. Για περισσότερες πληροφορίες τηλεφωνήστε στο 9582924, Τάσος Ριζόπουλος, Ρήγα Φερραίου 41 - 45, Καλλιθέα.

AMIGA: Όλα τα τελευταία παιχνίδια και UTILITIES. Παραλαβές τρεις φορές την εβδομάδα. Τιμή 350 δρχ. δισκέτα + παιχνίδι. Στις 10 δισκέτες άλλα 3 παιχνίδια δώρο. Εγγυημένο φόρτωμα. Παράδοση κατ' οίκον αυθημερόν.
Τηλεφωνήστε στο 7514685 και ζητήστε το Θάνο. Πρόγραμμα ΛΟΤΤΟ για Amiga μόνο 14.800 δρχ. με οδηγίες. Θάνος Ψηλός, Δαμάρεως 66, Παγκράτι.

AMIGA - GAMES
* MANUALS και ΛΥΣΕΙΣ
* ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: 5.500 δρχ. το μήνα
* SUPER προσφορές για ποσότητες, τηλ.: 8641909 (7 - 12 μ.μ.), 2233182 ALL DAY. Αγγελόπουλος Χρήστος, Νάξου 20Α.

AMIGA PATRAS CLUB. Games, Utilities, Programmedisk = 275 δρχ. Μεγαλύτερες παραγγελίες φθηνότερες τιμές. Παράδοση κατ' οίκον μόνο Πάτρα. Τηλ.: (061) 328631, ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΒΟΣΚΟΓΛΟΥ, Αγίων

Σαράντα 6 - 8, Πάτρα.

*****AMIGA USER CLUB*****
* GAMEDISK 300 δρχ.
* ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ φόρτωμα
* Αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ
* ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος
* Στα 20 games ΔΩΡΟ 5
* ΣΥΝΔΡΟΜΗ 100 δισκετών το μήνα μόνο 5.000 δρχ. ΓΙΩΡΓΟΣ - ΝΤΑΝΗΣ. ΤΗΛ.: 2797445. Αβραμίδης Γιώργος, Εργασίας 5, Νέα Ιωνία.

J&B...SOFTWARE. Γιατί ο ΕΝΑΣ στους ΔΥΟ AMIGA - USERS είναι πελάτης μας!. Επίσης HARDWARE - UTILITIES, ΠΑΝΤΑ και ΜΟΝΟ για AMIGA! ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΡΑΚΟΣ, Αγορακρίτου 18, τηλ.: 8218239 - 9233297! ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ A2000, A500 με τα περιφερειακά τους!

ΣΧΙΖΟΦΡΕΝΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ - ΒΟΡΕΙΑ ΠΡΟΑΣΤΙΑ!
AMIGA SOFTWARE: UTILITY - GAMEDISK: από 200 (hits προσφορές) και από 230 δρχ!!! Μεγάλη ποικιλία, τηλ.: 6830775, Κώστας Πούπαλος, Αγρινίου 11, Χαλάνδρι, 152 32.

ΣΟΥΠΕΡ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ Amiga!!!
40 Supergames 3.000! δρχ. ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ + ΠΡΟΠΟΛΟΤΤΟ + ΒΙΝΤΕΟΤΙΤΛΙΣΤΙΚΑ. SEXGAMES: Εικοσάδα 5.500! ΜΟΥΣΙΚΑ Utilities + DEMOS. Crystalfilter + Superjoystick. Τριαμισάρες Εγγυημένες! Ταχυπαραδόσεις - Συνδρομές. Αντικαταβολές Πανελλαδικά. Τηλ.: 9415983, Παναγιώτης Καλογερέας, Πριγκηποννήσων 198Α, Καλλιθέα, 175 74.



ΠΡΟΣΦΟΡΑ 50
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ AMIGA 7.500 δρχ. Εβδομαδιαία παραλαβή. Πλούσια συλλογή. Συνδρομές - ΠΡΟΠΟ. ΤΑΧΥΠΑΡΑΔΟΣΗ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ - ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ. ΤΗΛ.: 9791326 (8:00 - 14:00), 9705117 (16:00 - 22:00), ΡΑΚΑΔΑΣ ΚΩΣΤΑΣ, ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ 112, ΑΘΗΝΑ.

AMIGA ATARI PC
COMMODORE 64 GAMES + Εφαρμογές, Δισκέτα 100 δρχ. τηλ.: 9560736, Αλέξης Διονυσίου, Ελλησπόντου 4, Αθήνα.

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB.
Αν θέλετε να έχετε πρώτοι τα ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ παιχνίδια + UTILITIES για AMIGA 500, 2000, 3000 και AMIGA 500 plus, τηλεφωνήστε μας τώρα. Παράδοση κατ' οίκον και αντικαταβολές παντού. Τηλ.: (01) 5743080, Μανώλης Αντωνόπουλος, Έλλης 131, Περιστέρι.

AMIGA. Ελάτε να διαλέξετε παιχνίδια από τη μεγάλη συλλογή μου. Στην προσιτή τιμή των 150 δραχμών. Αντικαταβολές, συνδρομές 5.500 δρχ. Πωλείται XT με HD 20 MB, Dual Monitor 2FDD, τηλ.: 6439850. Αναστασία Καρύγιαννη, Κάλβου 77-79, Γκύζη Αθήνα.

AMIGA Utilities, Manuals.
Αναλαμβάνουμε Οποιοδήποτε Πρόβλημα Έχετε στην AMIGA σας, Πλήρες Εξειδικευμένο SERVICE. Για A500/A2000/A3000 και MONITOR. Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Ανταλλαγές Η/Υ Περιφερειακών. Στέφανος Δέτσης, Νάξου 4, Αθήνα, τηλ.: 2475030.

AMIGA ΚΑΤΕΧΑΚΗ!
ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΑ ΑΝΑΝΕΩΣΗ μεγάλης συλλογής, σίγουρο φόρτωμα, γρήγορη παράδοση, δώρα, συνδρομές, ΕΓΓΥΗΜΕΝΕΣ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ, φθηνές δισκέτες. Τηλ.: 6879564 (απογεύματα), Γιώργος Μπαλαζής, Κατεχάκη 38, Ν. Ψυχικό.

ATARI ST. Όλα τα προγράμματα, από παιχνίδια μέχρι της σοβαρότερες εφαρμογές (και μουσικά), εισάγονται εβδομαδιαίως, επεκτείνοντας την ήδη πλούσια συλλογή μας. Γιώργος Λαλαούνης, Φορμίωνος 72, τηλ.: 7512756.

ATARI ST μεγάλη συλλογή games. Τώρα ανανεωμένοι κάθε εβδομάδα. Στη διάθεσή σας. Αντικαταβολές παντού, Ι. Μάνου 14, Πειραιάς, τηλ.: 4532585, Βασίλης Χανιώτης.

ATARI ST GAMES. Στα 10 + 4 δώρο. Φτηνές συνδρομές, δισκέτες, THE GREEK BOYS. Παντελής Μούτουλας, Κρώμνης 11, Σούρμενα, τηλ.: 9617343.

ATARI ST GAMES. Στα 10 + 4 δώρο. Φτηνές συνδρομές, δισκέτες. THE GREEK BOYS. Στέλιος Προβατάρης, Σοφοκλέους 6, Καλλιθέα, τηλ.: 9597698.

ATARI ST GAMES. Στα 10 + 4 δώρο. Φτηνές συνδρομές, δισκέτες. THE GREEK BOYS. Στέλιος Παπαδόπουλος, Βρυούλων 6, Ταύρος, τηλ.: 3474665.

ATARI - AMIGA
Software. Games, programs, utilities. Μόνο 400 δρχ. το πρόγραμμα. Προλάβετε. Σπύρος - Κυριάκος, Αίαντος 89, Νέα Λιόσια, Αθήνα, τηλ.: 2626571 - 2612185.

A - TEAM Software ATARI PC Games, utilities, demo. Ελληνικά doc. Δώρα!! Τώρα PC & ATARI περιφερειακά. Αντικαταβολές. Τηλεφωνήστε (πρωί). Τάκης Μιχαλόπουλος, Κιάτο. Τηλ.: (0742) 32384.

ATARI ST IBM PC AMIGA. ΟΛΕΣ ΟΙ ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ GameDisk 350=300 δρχ. Γρήγορα, Υπεύθυνα, Αντικαταβολές. Γιώργος Κούτσης, Κουντουριώτου 16-20, Αθήνα. Γιώργος, τηλ.: 8214613, Γιάννης, τηλ.: 2927599 (19:00 - 24:00).

ATARI - AMIGA - COMMODORE - AMSTRAD: Χαμηλές τιμές - προσφορές. Μηνιαία συνδρομή AMIGA 6000. ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ JOYSTICKS. Λίτσα Ψύλλου, Θράκης 2, Αγ. Ανάργυροι, τηλ.: 2638184 (απογεύματα).

AMSTRAD 6128, 464, IBM, COMMODORE τεράστια συλλογή για 6128, όλα τα ακυκλοφόρητα.
Ακόμα πωλούνται δισκέτες από 80 δρχ. και joystick από 1.000 δρχ. Ασήκης Πέτρος, Πύργου Θήρας 16, Αγ. Δημήτριος, τηλ.: 9933080 "PETERSOFT".

AMSTRAD 6128. Αν θέλετε ακυκλοφόρητα παιχνίδια, ποιότητα εγγραφής, ευκολία στις αντικαταβολές, τηλεφωνήστε τώρα στο: 5820825. Πασχαλινή προσφορά:



Δισκέτες Maxell 3" 500 δρχ.
Επίσης Super διαγωνισμός με δώρο μια AMIGA 500. Προλάβετε!!! Κώστας Αλειφτήρας, Σατωβριάνδου 17, Χαϊδάρι.

AMSTRAD 6128, 6128 PLUS: Όπως πάντα ΠΡΩΤΟΣ ΣΕ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ και σε ενημέρωση σε ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. 3" discs από 350!!! ΨΗΦΙΣΤΕ ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ! Αντικαταβολές, Προσφορές: Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 10-12 (Λεωφ. Αλεξάνδρας) - Αθήνα. Τηλ.: (01) 6410640.

AMSTRAD 6128 - 6128+ - 664. ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΑΠΟ ΑΓΓΛΙΑ. Τιμές φανταστικές.
ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ, σε όλη την ΕΛΛΑΔΑ και με αντικαταβολή.
Σε μας θα βρείτε όλα τα καινούρια και ακυκλοφόρητα GAMES - UTILITIES. Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ και δεν θα χάσετε. Δραγατσανίου 8, Μπραχάμι, Μιχάλης, τηλ.: 9349206 (5-8 μ.μ.) "MAIKL SOFT".

AMSTRAD 6128. 1.500 ΤΙΤΛΟΙ GAMES & ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. Παραλαβές από ΑΓΓΛΙΑ. ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΑΠΡΙΛΙΟΥ: - 15 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + ΔΩΡΟ SUPER JOYSTICK + ΔΩΡΕΑΝ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΑ = ΜΟΝΟ 6.500 δρχ. Μάκης Μπόλλας, Κόρακα 14 - Αθήνα, τηλ.: 8314078.

AMSTRAD'S MAGIC CLUB. Προτιμήστε εμάς για να ανανεώσετε τη συλλογή σας με τον καλύτερο τρόπο. Στο AMC θα βρείτε ό,τι ποθείτε στις καλύτερες τιμές, αφού τα φέρνουμε όλα πρώτοι. AMC => - 100% Οργάνωση - φιλική και γρήγορη εξυπηρέτηση.
- Παρέχει ό,τι πληροφορία θελήσει το μέλος του.
- Game = 250 δρχ.
- Δέχεται ασταμάτητα Software για όλα τα γούστα.

AMC=(6128/AMIGA). Γιώργος Παπάζογλου, Ναταλίας Μελά 4, Θεσσαλονίκη. Τηλ.: (031) 428810.

***** PATRAS - AMSTRAD - CLUB! *** ΚΑΙ *** KOSTAS - CLUB! ***** ΠΡΩΤΟΙ ΦΕΡΝΟΥΜΕ ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ GAMES - 6128. Διατίθενται όλοι οι τελευταίοι τίτλοι!!! Γιαννικόπουλος Κωνσταντίνος, 2η πάροδος Σατωβριάνδου, Πάτρα. Επικοινωνήστε στο τηλ.: (061) 328260 - απογεύματα - κατά προτίμηση Σαββατοκύριακα, Κώστας. ΔΙΣΚΕΤΕΣ "MAXELL" ΠΑΣΧΑΛΙΑΤΙΚΗ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ: "PANG!!!".

IBM PC Games, applications για 5,25"/3,5". Αντικαταβολές παντού. Ανταλλαγές δεκτές. ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΩΡΕΑΝ. Νίκος Κούφου, Μεγίστης 32, Καλλιθέα, τηλ.: 9525660.

A - SOFTWARE &HARDWARE, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ. Μεγάλη ποικιλία σε games, utilities, antivirus όλα για 5 1/4". Συνεχής ανανέωση, παραλαβές κάθε εβδομάδα. Disk + Game = 220 δρχ. Αργύρης Γεωργιάδης, Γρολοίας 30, τηλ.: (031) 829916.

IBM DALTON CLUB. Παιχνίδια, Δισκέτες, Προγράμματα για IBM. 230 δρχ. = 5,25", 450 δρχ. = 3,5". Ανταλλαγές, Αντικαταβολές. Γιάννης Μπρομοιράκης, Αρκάδων 56 - Ηράκλειο. Τηλ.: (081) 261712 (8:00 μ.μ. - 11:00 μ.μ.).



PC Games, Copies, demos, Utilities, Antivirus, Windows όλα για 5,25" και 3,5". Στέλνω παντού με αντικαταβολή. Μάνος Ιακειμίδης, Ελευθερίας 28, τηλ.: 9518286.

PC GAMES, Utilities, Antivirus, DEMOS όλα για 5 1/4" και 3 1/2". Παραλαβές κάθε εβδομάδα. Αντικαταβολές παντού και δώρο κάθε φορά ένα game. Αντώνης Νικολάου, Ηρακλέους 3, τηλ.: 9593303.

PC εκατοντάδες προγράμματα, εισαγωγή από εξωτερικό. Έχουμε όλα τα καινούρια και ακυκλοφόρητα games και utilities. Στέλνουμε σε όλη την Ελλάδα και με αντικαταβολή. Τιμές φανταστικές, συνεχείς παραλαβές κάθε εβδομάδα. Μαίρη Βασιλειάδη, Προσκ. Αϊδινίου 3, Ν. Σμύρνη, τηλ.: 9346769.

COMMODORE 64 - 128 - Amiga!!! Πωλούνται χιλιάδες παιχνίδια - τεράστια ποικιλία - κασέτα - δισκέτα - φανταστικές τιμές. Επίσης: Commodore + Drive. Μιχάλης Πετράκης, Φοίνικος 10, Πειραιάς, τηλ.: 4181420.

SPECTRUM CLUB. Φθηνά παιχνίδια - εφαρμογές. Joysticks, monitor, modems. Ανταλλαγές Hardware. Πρωτοπορία - Εξυπηρέτηση, τηλεφωνήστε: 4521685. Πέτρος Μονογυιός, Ηρώδου 104 - Πειραιάς.

Ευκαιρία! Έχετε Commodore; 15 παιχνίδια επιλογής σας μόνο 1.300 δρχ. σε κασέτα ή δίσκο. Υπάρχουν όλα τα αντιγραφικά και Utilities. Στέλνω και αντικαταβολές. Γιώργος Καλαϊτζίδης, Αμπελοκήπων 82 - Α. Ηλιούπολη, Θεσ/νίκη, τηλ.: (031) 782666.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

AMIGA HARDWARE & SOFTWARE CENTER - ΜΝΗΜΗ + 10 GAMES + ΕΓΓΥΗΣΗ ΜΟΝΟ 12.000 ΔΡΧ. JOYSTICKS, ΦΙΛΤΡΑ, ΔΙΣΚΕΤΕΣ Η/Υ PC από 60.000 δρχ. ΤΗΛ.: 8314078, Μάκης.

AMIGA PLUS 117.000 δρχ. + ACTION REPLAY3 III + Drivers



από 21.000 δρχ. Επεκτάσεις 1/2 + 2 MB από 9.900 δρχ.! Δισκέτες 3 1/2" από 87 δρχ. Joystick από 850 δρχ. SAMPLER + MIDI από 11.000 δρχ. εγγύηση 1 έτους. Τηλ.: 8325006.

Ενδιαφέρεστε να πουλήσετε, να ανταλλάξετε ή να αγοράσετε υπολογιστή ή περιφερειακά σε συμφέρουσα τιμή; Τηλεφωνήστε τώρα στο 8066698, Μιλτιάδης.

Πωλούνται, αγοράζονται, ανταλλάσσονται εκτυπωτές για όλους τους υπολογιστές σε άριστη κατάσταση. Τηλεφωνήστε τώρα στο 6380435.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

AMIGA SAMPLER - Ψηφιοποιητής VIDEO - ΜΝΗΜΕΣ 512 K - 8 MB, AT ONCE VORTEX - DRIVES - SCANNER - Μείκτες Joystick - MODEMS - GENLOCKS - MIDI, EASY PHOTO πρόγραμμα για φωτογράφους - πελατολόγια - αποθήκες, οικογενειακά έξοδα - ιδιωτική TV - πρόγραμμα Ταμειακής - SERVICE σε DRIVE. Τηλ.: 6852730, 6610714, Ιάκωβος.

AMIGA ΕΠΕΚΤΑΣΗ 0,5 ΠΟΥ ΕΠΙΤΑΧΥΝΕΙ ΚΑΤΑ 1,5 MHz με ρολόι 12.900!!! 2 MB με 0,5 MB populated 27.000 δρχ. Τηλ.: (0231) 37560 - 20998, Θάνος.

ΓΕΝΙΚΑ

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3 1/2" - 5 1/4" Noname. ΦΘΗΝΟΤΕΡΟΙ όλων. Μεγαλύτερες ποσότητες - φθηνότερα. Τιμές αναπροσαρμοζόμενες. ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ - JOYSTICKS. Τηλ.: 2638184 (απογεύματα).

Προσοχή - Δισκέτες σε τιμές καταπληκτικές!!! Έχουμε δισκέτες όλων των χωρητικοτήτων στις καλύτερες τιμές!!! Στέλνουμε παντού!!! Τηλεφωνήστε τώρα: 6394946.

LASER ΕΚΤΥΠΩΣΗ: εργασιών, γραφικών σε χαρτί, slides, διαφάνειες. Μεταφορά εικόνων με scanner. Τηλ.: 9844348. Παναγιώτης.

Έχετε PC, XT, AT; Αναλαμβάνουμε να σας εμφανίσουμε στο κομπι-

ούτερ σας οποιαδήποτε φωτογραφία ή οτιδήποτε βρίσκεται σε χαρτί έγχρωμο ή ασπρόμαυρο. Και φυσικά σας περιμένει κάποιο δώρο που σας ενδιαφέρει. Στέλνουμε και αντικαταβολές. Τηλεφωνήστε στο (031) 782666. Γιώργος Καλαϊτζίδης.

Παιχνιδομηχανή Megadrive ολοκαίνουρια, 2 χειριστήρια, 2 παιχνίδια, συνολική αξία 90.000 δρχ. μόνο 65.000. Τηλ.: 847256, Μάνος.

Πωλείται Lynx με 4 games, comlynx cable, cigarette adaptor, ισχύουσα εγγύηση. Τηλ.: 2014288, Βασίλης. Call now.



ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ AMIGA, ATARI, οθόνες, εκτυπωτές. AT286 119.000 δρχ., 386/25 179.000 δρχ. 486/33 342.000 δρχ. Ανταλλαγές. Τηλ.: 5989701, Χρήστος.

SERVICE υπολογιστών, οθονών. Drives για AMIGA, ATARI, PC 16.000 δρχ. Μνήμες 12.000, καλώδια. Τηλ.: 5989701, Χρήστος.

DPL COMPUTER SHOP SA - μεγάλες ευκολίες πληρωμής, ειδικές προσφορές, Amiga - Amstrad - Atari - Dragon PC/XT, AT 286, 386 SX, Εκτυπωτές Star - Citizen - modem, Scanner, At once μνήμες mouse, αναλώσιμα μικρή προκαταβολή και πολλές πολλές δόσεις. Τηλ.: 5240986.

Διεθνής Μεταφραστική Εταιρία Προγραμματιστών - Μεταφραστών Ευρωπαϊκών Πανεπιστημίων, αναλαμβάνει Μεταφραστικές Εργασίες Επιστημονικών Εγχειριδίων SOFTWARE - HARDWARE. ΤΗΛ.: 5135186.

ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ Σολωμού ενοικιάζεται γραφείο 68 τ.μ. ενιαίο γωνιακό ρετιρέ κατάλληλο διά εργασίες Η/Υ. Τηλ.: 7012496, 6450315, 3628234.

ΟΔΗΓΟΣ ΑΓΟΡΑΣ

ATARI

Αντιπροσωπεία: A-SYSTEMS A.E., Σόλωνος 26, τηλ.: 3640719, 3642985

520 STE
(COMPUTER)

512 K RAM
CPU: 68000/8 MHz
Graphics: 640x400(mono), 640x200, 320x200 με 4 ή 16 από 4.096 χρώματα.
Ηχος: 6 κανάλια PCM stereo

1040 STE
(COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: 68000/8 MHz
Graphics: Οπως στον 520.
Ηχος: 6 κανάλια PCM stereo

ATARI MEGA STE
(COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: 68000/16 MHz
Graphics: Οπως στον 520.
Ηχος: 6 κανάλια PCM stereo

ATARI TT
(COMPUTER)

8 MB RAM
CPU: 68030/32 MHz
Graphics: Οπως στον 520.
Ηχος: 6 κανάλια PCM stereo

ATARI LYNX
(HAND-HELD CONSOLE)

8 MB ROM στο cartridge
CPU: 6502/16 MHz
Graphics: 160x102 με 16 από 4.096 χρώματα.
Ηχος: 3 κανάλια stereo
Sprites: Ειδικές hardware ρουτίνες αξιοποιούν όλα τα γραφικά σαν sprites.

COMMODORE

Αντιπροσωπεία: Computer Agent, Βουλιαγμένης 447, τηλ.: 9954855-6

AMIGA A-500
(COMPUTER)

512 K RAM
CPU: 68000/7.14 MHz
Graphics: Προγραμματιζόμενα modes από 640x400 μέχρι 640x200, 4.096 χρώματα.
Ηχος: 4 κανάλια stereo

AMIGA A-2000
(COMPUTER)

1 MB RAM
68000/7.14 MHz
Graphics: Οπως στην A-500.
Ηχος: 4 κανάλια stereo

AMIGA A-3000
(COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: 68030/16 ή 25 MHz
Graphics: Οπως στην A-500.
Ηχος: 4 κανάλια stereo

AMIGA A-500+
(COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: 68000/7.14 MHz
Graphics: Οπως στην A-500.
Ηχος: 4 κανάλια stereo

C64
(GAME SYSTEM)

4 MB ROM στο cartridge
CPU: 6502/1 MHz
Graphics: 160x200, 16 χρώματα.
Ηχος: 4 κανάλια

ACORN

Αντιπροσωπεία: ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΞΑΡΛΗΣ Α.Ε., Ακαδημίας 98, Πλ. Κάνιγγος, τηλ.: 3622478, 3644351, 3607836

ARCHIMEDES A-310
(COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor με 4.096 χρώματα.
Ηχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

ARCHIMEDES A-3000
(COMPUTER)

512 KB RAM
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor, με 4.096 χρώματα.
Ηχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

ARCHIMEDES A-410
(COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor, με 4.096 χρώματα.
Ηχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

ARCHIMEDES A-420
(COMPUTER)

2 MB RAM
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor με 4.096 χρώματα.
Ηχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

ARCHIMEDES A-440
(COMPUTER)

4 MB RAM
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor, με 4.096 χρώματα.
Ηχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

AMSTRAD

Αντιπροσωπεία: AMSTRAD HELLAS, Πολυτεχνείου 12, τηλ.: 5230742-3-4

AMSTRAD 464+
(COMPUTER)

64 K RAM
CPU: Z80A/4 MHz
Graphics: 160x200 (2 χρώματα), 320x200 (4 χρώματα), 640x200 (16 χρώματα) από παλέτα 4.096 χρωμάτων.
Ηχος: 3 κανάλια stereo

AMSTRAD 6128+
(COMPUTER)

128 K RAM
CPU: Z80A/4 MHz
Graphics: 160x200 (2 χρώματα), 320x200 (4 χρώματα), 640x200 (16 χρώματα) από παλέτα 4.096 χρωμάτων.
Ηχος: 3 κανάλια stereo.

AMSTRAD GX4000
(GAME CONSOLE)

128 K ROM στο cartridge
CPU: Z80A/4 MHz
Graphics: Οπως στον AMSTRAD 464+.
Ηχος: Οπως στον AMSTRAD 464+.
Sprites: 32

NINTENDO

Αντιπροσωπεία: C. ITOH & CO HELLAS Ltd (Nintendo), Καραγεώργη Σερβίας 2, τηλ.: 3222540

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (NES)
(GAME CONSOLE)

1 MB ROM στο cartridge
CPU: 6502/1 MHz
Graphics: 256x240 με 16 από 52 χρώματα.
Ηχος: 3 κανάλια
Sprites: 64

SUPER NES
(GAME CONSOLE)

16 MB ROM στο cartridge
CPU: 65C816/3.58 MHz
Graphics: 512x512 με 256 από 32.768 χρώματα.
Ηχος: 8 κανάλια stereo
Sprites: 128

NINTENDO GAMEBOY
(HAND-HELD CONSOLE)

64 K ROM στο cartridge
CPU: Z80A/1 MHz (ειδική σχεδίαση)
Graphics: 4 αποχρώσεις του γκρι.
Ηχος: 4 κανάλια stereo
Sprites: 40

SEGA

Αντιπροσωπεία: INTERIA A.E., Ελ. Βενιζέλου 9, τηλ. 9563893, 9565708

SEGA MASTER SYSTEM
(GAME CONSOLE)

CPU: Z80
Graphics: 256x192 με 16 από 64 χρώματα.
Ηχος: 3 κανάλια
Sprites: 64

SEGA MEGADRIVE
(GAME CONSOLE)

CPU: 68000/8 MHz και Z80B
Graphics: 320x224 με 64 από 512 χρώματα.
Ηχος: 8 κανάλια stereo
Sprites: 80

SEGA GAMEGEAR
(HAND-HELD CONSOLE)

CPU: Z80A/3.58 MHz
Graphics: 160x146 με 32 από 4.096 χρώματα.
Ηχος: 4 κανάλια stereo

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή Νο......... με το ποσό των 5.940 δρχ. αντί των 6.600 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μείνω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ____________

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρείες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί απο τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ______________________

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________________

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ______________________

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία, μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά, ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2.500 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 200 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύν νται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζο απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχ δρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσ ευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγ που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 117 42 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

☐ **Computers**

☐ **Software**

☐ **Περιφερειακά**

☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ____________ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ____________ ΤΗΛ. ____________

ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ ____________ ΗΜ/ΝΙΑ ____________

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ΕΓΓΥΗΣΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ

Από δύο επαγγελματικά προγράμματα

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ

6 ΛΟΤΤΟ

ΑΡΙ

- ΕΝΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ ΧΑΡΙΣΕΙ ΜΕΧΡΙ ΚΑΙ ΕΝΕΝΗΝΤΑ ΤΟΙΣ ΕΚΑΤΟ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ. ΜΕ ΤΗΝ ΕΛΑΧΙΣΤΗ ΜΕΙΩΣΗ ΤΩΝ ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΩΝ ΣΑΣ.
- ΟΙ ΙΣΧΥΡΟΤΕΡΟΙ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΟΙ ΟΡΟΙ ΣΤΗ ΔΙΑΘΕΣΗ ΣΑΣ, ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΕΤΕ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΣΤΑ ΜΕΤΡΑ ΣΑΣ.
- ΕΥΧΡΗΣΤΟ ΚΑΙ ΦΙΛΙΚΟ, ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΒΟΗΘΕΙΑ ΣΕ ΚΑΘΕ ΣΑΣ ΒΗΜΑ.
- ΤΡΕΧΕΙ ΣΕ ΚΑΘΕ ΜΗΧΑΝΗΜΑ PC/XT Ή COMPATIBLE, ΜΕ 512K ΜΝΗΜΗΣ ΚΑΙ ΕΝΑ ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ FLOPPY DISK DRIVE, ΚΑΙ ΜΕ ΚΑΘΕ ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

• Συνεχόμενα • Δεκάδες • Μονά / Ζυγά • Συμμετρικά • Αθροίσματα • Αποκλεισμός αθροισμάτων • Αποστάσεις • On-Line Help

Και όλες οι δυνατότητες για να δημιουργήσετε τους δικούς σας όρους.

ΤΟ ΠΙΟ ΦΙΛΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΓΙΑ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΜΕΝΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ

ΛΟΤΤΟ stat

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΓΙΑ ΛΟΤΤΟ

- Δυνατότητα στατιστικής παρακολούθησης πολλών αρχείων στηλών (ώστε να μπορείτε να εξετάζετε και τις κληρώσεις ΛΟΤΤΟ άλλων κρατών).
- Ορίστε τις δικές σας αριθμοσειρές και φτιάξτε τους δικούς σας όρους, αλλά και κάθε όρο που κυκλοφορεί!
- Δημιουργεί τυχαίες κληρώσεις, που μπορείτε να παρακολουθείτε στατιστικά, για διασταύρωση των συμπερασμάτων σας.
- Όλοι οι όροι που θα μπορούσατε να ζητήσετε:
  - Αθροίσματα (μέγιστο/ελάχιστο, μονό/ζυγό, γραφικές παραστάσεις).
  - Μονά/ζυγά (θέσεις, ζεύγάρια, συμμετρικά, αντιστροφή θέσεων).
  - Δεκάδες (συμμετοχή δεκάδων/αριθμών, παράγωγα)
  - Λήγοντες (συμμετοχή ληγόντων, ανά κλήρωση, παράγωγα)
  - Μικροί/μεγάλοι, αριστερά/δεξιά (ομάδες, παράγωγα)
  - Επαναλήψεις
  - Ντόμινα
  - Συμμετρικά
  - Συνεχόμενα

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

• Δυνατότητα στατιστικής παρακολούθησης πολλών αρχείων στηλών • Δημιουργεί τυχαίες κληρώσεις, που μπορείτε να παρακολουθείτε στατιστικά • Όλοι οι όροι που θα μπορούσατε να ζητήσετε όπως: - Αθροίσματα - Μονά/ζυγά - Δεκάδες - Λήγοντες - Μικροί/μεγάλοι, αριστερά/δεξιά -Επαναλήψεις - Ντόμινα - Συμμετρικά - Συνεχόμενα

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΛΟΤΤΟ

ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΣΗΜΕΡΑ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ IBM ΚΑΙ ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ

Παρακαλώ να μου στείλετε 1. **ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΕΞΑΡΙ** ❑ (Δισκέτα 3 1/2" ❑ ή 5 1/4" ❑ + εγχειρίδιο), τιμή: 9.900 δρχ.
2. **LOTTO STAT** ❑ (δισκέτα 3 1/2" ❑ ή 5 1/4" ❑ + εγχειρίδιο), τιμή: 9.900 δρχ. Για το λόγο αυτό αποστέλλω Ταχ. επιταγή Νο............... με το ακριβές ποσόν στη διεύθυνση: ANUBIS, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

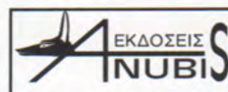
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..

ΠΟΛΗ: ....**Τ.Κ.** ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:..

Επειδή το ΛΟΤΤΟ δεν είναι μόνο υπόθεση τύχης...

ΑΝΑΛΥΤΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ - ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ: ΤΗΛ.: 3601761



Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα
Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9216847

ΤΙ ΑΞΙΑ ΕΧΕΙ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΧΩΡΙΣ ΧΡΩΜΑ;



Καμμία αξία. Γιατί μόνο ένα Lynx με έγχρωμη οθόνη αξίζει να παίζεται από εσάς. Τους λάτρες της τεχνολογίας του 2000. **Lynx.** Με έγχρωμη οθόνη 3.5΄΄, με ανάλυση 160x102 PIXELS και 16 χρώματα από παλέτα 4096 χρωμάτων. **Lynx.** Με ρύθμιση φωτεινότητας και contrast, με 4 κανάλια ήχου και απίστευτο, με ταυτόχρονο οριζόντιο και κάθετο scrolling. **Lynx.** Φορητό και αν θέλετε, για παρέα μέχρι και οχτώ παιχτών! **Lynx.** Στην εποχή του έγχρωμου.

ATARI®

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ: Α. SYSTEMS Α.Ε. • ΣΟΛΩΝΟΣ 26 • 106 73 ΑΘΗΝΑ • ΤΗΛ. 3640.719, 3642.985